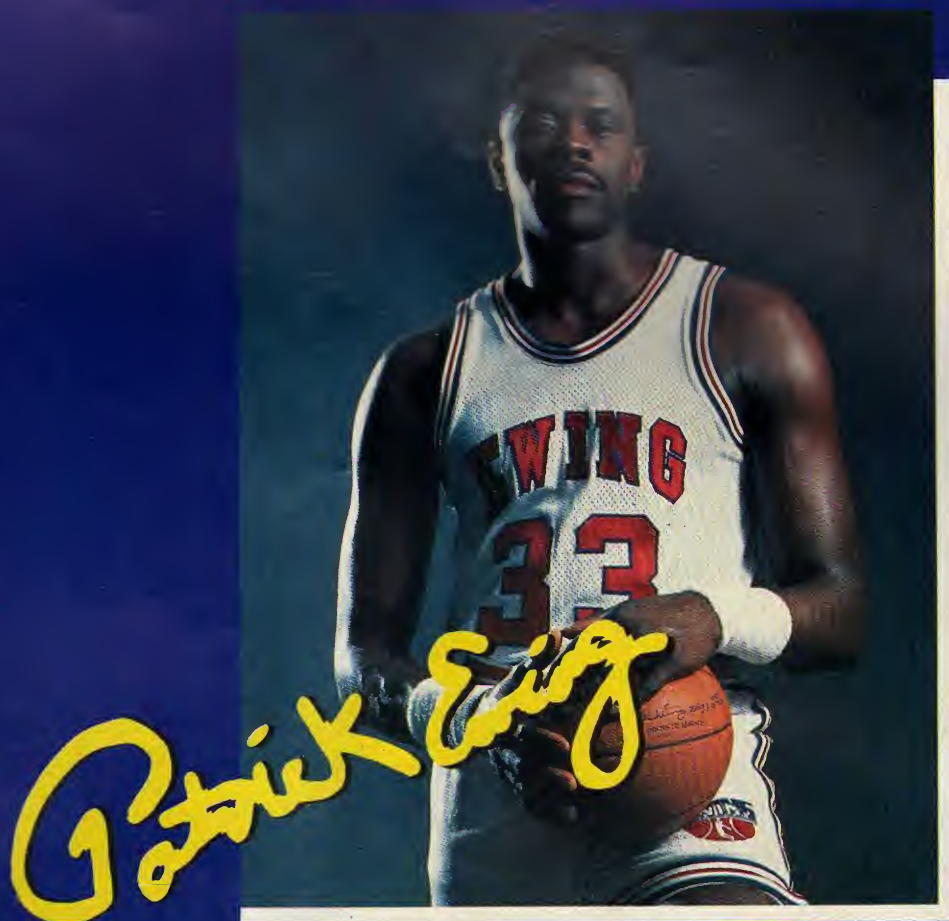
AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: 10 PARES DE TÊN
EDITORA AZUL
MEGA
MORTE E RETORNO DE SUPER-HOMEM
AVALANCHE DE HERÓIS
SNES
BATMAN E ROBIN
SNES
WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE
ISSN-1630 / 3451-EDIÇÃO 76-R$ 3,00
9 770104 163000 76
A MAIOR FEIRA DE VIDEOGAMES DOS EU
CES'95
• 237 JOGOS QUE SAEM ESTE AN
• NINTENDO MOSTRA VIRTUAL B
• SEGA REVELA NOVO CONSOLE
• DECOLA A GERAÇÃO 32 BITS

SUPER PR
COMPATÍVEL COM
SUPER NES*/
SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos
recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo
com 2 velocidades indepen-
dentes para cada botão de
disparo.
●Design ergonomico
(Com total encaixe para as
mãos).
●Chave seletora de slow-
motion (Câmera lenta).
SUPER PRO
Detalhes qu
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive*
falasse,ele pediria o
SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais
programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de
turbo e Auto-Fire com 2
velecidades para os botões
A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED
que permite mais 2
velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-
motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
SUPER PRO-2
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

- SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - E - EL MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSO - SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E O RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VIDE - KING JOIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PED FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T L - Y YAMADA - SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

Novidades novidades e mais novidades! E nem poderia ser diferente: a última CES, Consumer Electronics Show, feira de eletrônicos que rolou em Las Vegas/EUA entre os dias 6 e 9 de Janeiro, mostrou o que vem por aí. Nosso Editor, Paulo Montoia, esteve lá a convite da Playtronic e viu tudo. Agora preparem-se para uma avalanche de notícias que estamos publicando a partir desta edição. Vocês poderão conferir os grandes lançamentos em consoles, cartuchos, CDs e acessórios que vão arrepiar no mercado. Lá fora muita coisa já está disponível. Por aqui, estão chegando aos poucos. Não fique babando! Enquanto aguarda as novidades, curta uma edição heróica, que traz Batman & Robin, Wolverine e Superman debulhadinhos. Ação Games é isso aí... só alegria!

PROMOÇÃO TÊNIS PATRICK EWING

N★B★A AO VIVO

Que tal ir a New York assistir o jogo do NY Knicks de limousine na Madson Square Garden?

Você poderá ser uma das dez (10) pessoas convidadas para ir a New York assistir o jogo do New York Knicks no Madison Square Garden. Além disso você ainda ganha estadia, uma limousine para levá-lo ao jogo e uma (1) fotografia autografada pelo próprio Patrick Ewing, aproveite esta grande oportunidade e não deixe passar em branco. A promoção é válida de 10/01 a 10/03, não perca!

Para maiores informações vá a uma das lojas autorizadas, compre um tênis Ewing e participe, boa sorte!

SALADA X

WORLD HEROES 2

Vocês poderiam publicar os comandos dos golpes especiais deste game. Se já saiu, em qual edição foi?

PEDRO HENRIQUE CALAIS GUERRA
Belo Horizonte, MG

De fato, Pedro, demos os golpes na edição 64. Fique com uma dica quente pra jogar com os chefes: Na tela de apresentação faça a seqüência Select, A, ↑, R, ↑, Select. Se der certo, rola o som de um gongo. Use o Select + L para escolher o Dio e R para o Geegus.

ALIEN 3

Estou aceitando qualquer dica para este jogo de Mega Drive.

ELTON FERNANDO DOEHMERT
Curitiba, PR.

Anote a seleção de fases, Elton. Na tela de apresentação, use o joystick 2 para a seguinte seqüência de comandos: C, ↑, →, ↓ ←, A, →, ↑. Comece o jogo e pause a qualquer momento com o Start. Então, aperte C, A e B com o game pausado. Aperte agora o Start novamente e você pula para o estágio seguinte.

ALADDIN E TINY

Gostaria de saber como se faz o Debug do Aladdin e também algum macete para o Tiny Toon ambos de SNES.

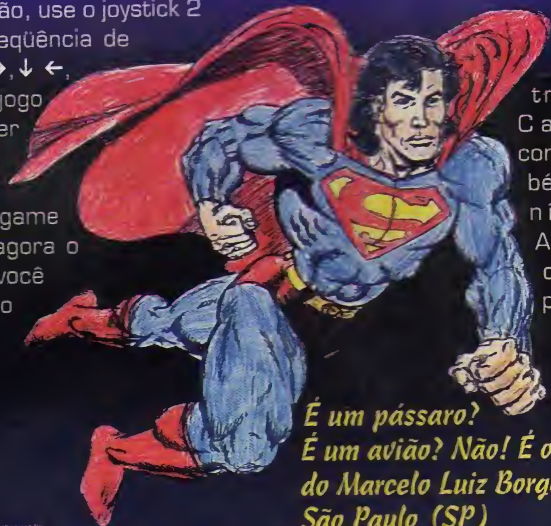
MARCELO R. SAFATLE
Catalão, GO

Que tal seleção de fases em Aladdin? Na tela de opções, escolha Options e coloque a seta na palavra Exit. Então, faça a seqüência L, R, Start, Select, X, Y, A e B com o controle 2. Ao ouvir um som volte a tela de apresentação e você vai ver, em cima da palavra Game Start, a indicação da fase que quer escolher. Anote também Continues infinitos para o Tiny Toon: use a password Plucky, Lilica, Bookworm.

SEGA E CAPCOM

Louvável Ação Games: a Capcom produzirá jogos para o Saturno, da Sega?

ROBERVAL C. PINTO
Vitória, ES

Certamente que sim, venerável Roberval. Não só a ilustríssima Capcom como também a boníssima Acclaim e outras da pesada.

É um pássaro? É um avião? Não! É o desenho do Marcelo Luiz Borges, de São Paulo (SP)

Link "engatilha" o arco na arte do Lucas V. Machado, de Poá (MG)

Chun-Li esta cheia de charme! Claro, graças ao belo trabalho do Vagner Antônio V. Marques, de Contagem (MG)

DESERT STRIKE

Eu gostaria de saber todas as passwords deste game para Mega.

DIEGO F. HIRAY
Foz do Iguaçu, PR.

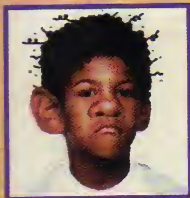
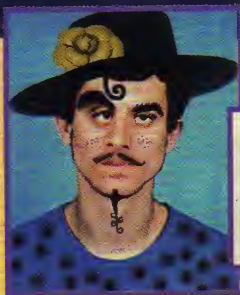
Seu pedido é uma ordem. Entre na tela de passwords e use BQQQAEZ. Saia e volte novamente à mesma tela. Use então VQAJEKS para a segunda fase, VLAEKTN para a terceira e, para a quarta fase, digite ETOETRB.

MOUSE

Por quê inventaram um mouse para Super NES se saíram tão poucos jogos para usar com ele?

RODRIGO CÓDULA
João Pessoa, PB

Não é que você tem razão? Talvez porque o mouse foi desenvolvido pela Nintendo, e caberia a ela — mais do que às softwarehouses — produzir outros jogos para o acessório. Para a bazuca Laser Scope acontece a mesma coisa. É realmente desagradável, pois quem adquiriu estes acessórios, e não foi de graça, acaba ficando com tudo encostado.

TRUQUE DAS 1000 FACES

O Fernando Henrique Ricci, de Ribeirão Preto (SP), já estava bravo na foto. Agora vai ficar mais! Azar do Gustavo Borges Pereira, o amigo dele que mandou a foto, e que vai ter que segurar a fera. É fria!

Realizamos o sonho da Mônica H. Moreira, de São Paulo (SP) publicando as fotos dos seus irmãos, Márcio e Lilian. Não estão lindos?

Feliz Aniversário, Dona Rita Maria M. Branchini (Ribeirão Preto-SP)! A homenagem é do seu filho Rodrigo e de toda a redação de Ação Games.

Maquiamos a Sólen e fizemos uma entre-vista nela. O culpado é o Helton Alves de Carvalho, de Canela (RS).

O Eric Bruno de Anânideua (PA) já arrepiou a irmã. Agora, detona a prima Karla Pinheiro da Silva. Estamos esperando a SUA foto, Eric!

THE JUNGLE BOOK

Como faço para destruir a cobra Casca neste game de Master? Um abraço em todos e um beijão pra mais gata da redação!

RODRIGO B. SANTOS
Rio de Janeiro, RJ

Todas as "mais gatas" agradecem, Rodrigo. Para acabar com a graça da Casca, use a molinha que aparece no cenário, pule atrás da cobra e fique atacando por trás.

DINOSSAUROS

Fiquei sabendo de uma dica para jogar com dinossauros no NBA Jam do Super NES, mas não consigo fazê-la dar certo. Vocês conhecem a dica? Sabem o modo correto?

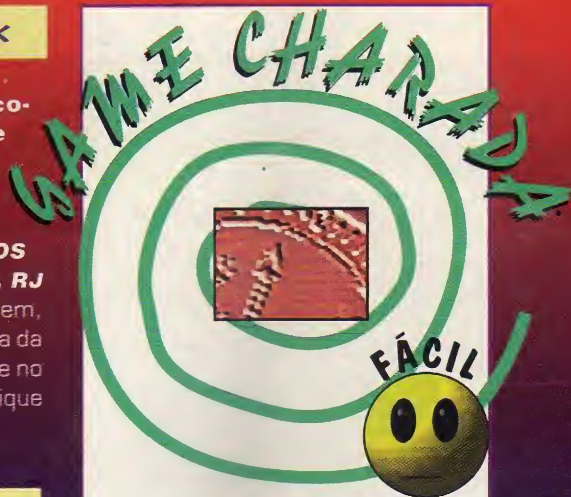
ÁLVARO DIAS CRUZ
Florianópolis, SC

Já recebemos cartas de três leitores ensinando esta dica, Álvaro, mas nenhuma funcionou. Elas dizem mais ou menos o seguinte: para entrar na tela em que a gente digita as iniciais e registrar os nomes REX, TRI, DIL ou RAP, dependendo do dinossauro escolhido. Depois de colocar a terceira letra, com o cursor ainda nela, é para apertar R + L + Start, tudo junto, e depois o X. Mas não funciona. Disseram até que só funciona em cart japonês. Se alguém souber explicar melhor a dica, ficaremos muito gratos.

DONKEY KONG

Olá, macacada da maravilhosa Ação Games. Estava jogando o Donkey na Gang Plank Galleon quando de repente dei de cara com um enorme Kremling. Lutei com ele e apareceu The End na tela. Mas ele ressucitou e caiu em cima de mim e eu morri. Quero saber o porquê disso e como derrotá-lo.

CINTHIA A. OLIVEIRA
Curitiba, PR.

Olha só a gata detonando o Donkey! Cinthia fique esperta, você tem que derrotá-lo duas vezes para ganhar a banana. Mas cuidado: após derrotá-lo da primeira vez ele fica mais feroz e solta bolas do alto de tela em cima de você. O esquema é fugir para o lado oposto e ficar no espaço entre as bolas. Depois de cada série de bolas aproveite para pular uma vez na cabeça dele. É complicado, mas não impossível, falou?

Parece Porta da Esperança: outra Game Charada facílima! Basta responder em que matéria e página está o detalhe acima. Fique ligado: as cores originais foram alteradas.

PRÊMIOS

1º ao 10º lugares receberão um par de tênis Dharma (tamanho a escolher) e uma camiseta Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO Nº 73

As fotos são dos games **Donkey Kong Country** e **Mickeymania**. Bico, não?

Ganhadores: 1º lugar – Charles André Nascimento de Porto Alegre (RS); 2º e 3º lugares para Allan Couto da Silva de Goiânia (GO) e Dilson Vasconcelos Venâncio de Rio de Janeiro (RJ); 4º a 10º lugares para Manoel Messias Miranda de São Paulo (SP), Luiz Paulo Bertamani Júnior de Porto Alegre (RS), Leandro T. Aguiar de Maringá (PR), Bruno A. B. Cardoso de Itu (SP), Elvis Presley M. Conceição de São Paulo (SP), Daniel Augusto Braga de Campinas (SP) e Carlos Robson Vieira de São Paulo (SP).

Envie sua resposta para Revista Ação Games – Game Charada, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Pronto! Agora é torcer muito. O resultado sairá na edição nº 79 de Ação Games.

COMPRO

Cart Hard Driving, do Mega Drive. Lauro Savietto, tel.: (0196) 71-2417, Casa Branca, SP.

Edição 50 da Ação Games. Cláudio F. Silva, tel.: (067) 386-8808, Campo Grande, MS.

VENDO

Master System III com 2 controles, um cart e Alex Kidd na memória. Fernando R. Costa, tel.: (011) 864-8280, São Paulo, SP.

Mega Drive II com pistola e carts para Master. Lhotyus F. Athayde, tel.: (011) 723-2462, Barueri, SP.

Nintendo com 2 controles, um cart e adaptador. Cinthia de A. Oliveira. Rua Visconde do Rio Branco, 1.800, apto. 1.101, CEP 80420-210, Curitiba, PR.

Nintendo com 2 controles. Mauro Pencov Jr. Tel.: (011) 835-1440, São Paulo, SP.

TROCO

Cart Mario Lemieux Hockey e Kid Chameleon de Mega por Taz Mania e Asterix. Julliano Martinelli, tel.: (0182) 22-6368, Pres. Prudente, SP.

Cart Sewer Shark por Sonic CD. Tadeu P. Bologner, tel.: (011) 454-9673, Sto. André, SP.

Cart Super Strike para SNES por outra de meu interesse. Kleber de Souza, tel.: (011) 562-1957 r. 222, São Paulo, SP.

Game Gear com fonte e cartucho por Discman. Ricardo Danielski, tel.: (0473) 23-8211, Blumenau, SC.

PALPITE INFELIZ

Tenho um Super NES há três meses e, de um dia para o outro, a tela da minha TV começou a embaçar. Liguei para a Playtronic e eles disseram que isso estava acontecendo porque eu usava fitas piratas e cartuchos japoneses com adaptador. E agora? O que eu faço para corrigir meu problema?

PAULO H. DA SILVA FILHO
Taboão da Serra, SP

Usar cartuchos piratas não é legal, mas daí até embaçar a tela da sua TV... não sei não. Você não esclarece em sua carta se o embaçamento acontece só com o videogame ligado ou também quando assiste os canais comuns ou fitas de vídeo. Se a TV está sempre embaçada, ela é que pode estar com defeito. Se ela fica assim só com o videogame, experimente ligá-la com outro console ou ligar seu videogame em outra TV. O melhor mesmo é procurar uma assistência técnica que possa ver seus aparelhos, porque isto que você contou não passa de um palpite.

Olha o André Luís dos Reis Revair, de Varginha (MG) arrepiando de novo. Demais!

CARTUCHOS

Qual a diferença entre os cartuchos para Super NES americanos, japoneses e brasileiros (produzidos pela Playtronic)? Eles funcionam no Super NES brasileiro?

BRUNO C. ARAÚJO
Bom Despacho, MG

Os brasileiros e americanos são idênticos, sendo que o americano funciona perfeitamente no seu Super NES. Os japoneses têm um formato diferente e na maioria das vezes vêm com textos em japonês, mas também são compatíveis com o console brasileiro. Mas para um encaixe perfeito, é preciso remover umas travas de plástico do bocal de encaixe do console.

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Gostaria de saber a password para a última fase do campeonato.

ANDERSON F. MARQUES
São Gabriel, RS

Tá resolvido seu problema. Com a password abaixo você vai direto para a última prova do game e pode ver o final:
Australia – 33DV4BOF1ZZG538GW3
Final – PV2JTFBK4Y696H4DXY

MÍGPE

Vocês disseram que o especial do Mortal Kombat teria todos os personagens para todas as versões, mas eu não achei nada do Baraka, Scorpion, Sub-Zero e Kitana, nem as matérias sobre as versões do Game Gear e Master System. Exijo uma explicação.

VAGNER A. DA SILVA
Osasco, SP

A explicação é: você precisa urgentemente de óculos. Ou, quem sabe, aprender a ler. Meu caro Vagner: no começo de toda a revista costuma haver uma coisa chamada índice, que é a lista das matérias daquela publicação. Se tivesse olhado mais atentamente, veria que os golpes da Kitana estão na página 8, do Sub-Zero na 10, do Scorpion da 9 e do Baraka na 19. A matéria sobre o Game Gear/Master está na página 20. As fotos foram feitas com a versão para o Game Gear, mas explicamos em letras bem grandes que a versão para Master — embora ainda não tenha sido lançada — será idêntica à do Game Gear. A propósito, conhecemos um oculista muito bom...

FIFA SOCCER 95

Tem jeito de escrever nome dos jogadores, escolher uniformes e nome de times neste jogo pra Mega?

JOÃO A. MENDONÇA
Rio de Janeiro, RJ

Tem jeito não, João. Quem sabe rola algum truque em breve, mas não há estas opções no game.

SALADA

Ação Games é que nem Coca-Cola: não dá para copiar. Acompanhem o meu raciocínio: se o CDX é um console de Mega para cartucho e CD, e se o 32-X é um acessório para o Mega... o 32-X também é compatível com o CDX, estou certo?

CARLOS A. JANUÁRIO
Campinas, SP

Sua cuca até que funciona bem, hein, meu? Brincadeira, cara. Seu raciocínio está correto: o 32-X é acoplável ao CDX. Aí você fica com um console que roda jogos para 32 bits em cartucho, CD... e um monte de X.

MULTI INTERATIVA

Gostaria de parabenizar a editora pelo lançamento do suplemento Multi Interativa. Ele é muito bom e, para ficar ainda melhor, vocês poderiam dar preços e endereços para a compra dos CDs interativos.

DANNIEL S. RAMOS

Valeu a força, Daniel! Quando escreveu sua carta, você provavelmente ainda não tinha lido a Multi número 2, em que nós introduzimos a informação de onde comprar os produtos comentados. Obrigado pela sugestão e continue com a gente.

AO COMBATE !!!

A PCI selecionou os mais incríveis jogos, que farão você viajar pelo corpo humano, lutar contra o Cartel das drogas na América Latina, fazer manobras radicais num caça na Bósnia ou participar de uma miss interestelar. Combinando a estrutura de jogos de fliperama com simulação de vôo, os dois novos lançament da PCI: MICROCOSM, um dos melhores jogos de aventura e TFX, o mais sofisticado simulador de combate aéreo para PC, irão transformar seu PC numa verdadeira máquina de aventuras e emoções. Conheça nosso outros títulos de aventura, ficção, estratégia, ação e simulação ligando para nosso TELEMARKETING SAC PCI - 0800-141516 - Ligação gratuita para todo território nacional, ou nos locais abaixo.

Onde Encontrar: Lojas Americanas (Território Nacional) - São Paulo (011): Mappin - Microtime (257.9577) Greensmart (959.2354) - Arte Phatum (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (814.5811) Campinas (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - Rio de Janeiro (021): Newco do Brasil (325.1986) Galáctica (325.3481) - Silbeni (413.3228) - Curitiba (041): Canal D (254.8144)

PCI

NÓS FAZEMOS O FUTURO.

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.

O ANO DOS 32 BITS

Os videogames de 16 bits ainda vão durar muito tempo, mas os de 32 bits serão o filé mignon de 1995. Foi o que mostrou a Winter CES 95 (Consumer Electronics Show), realizada em Las Vegas, nos States. É a maior feira de games do mundo e Ação Games estava lá, como sempre.

SEGA ANUNCIA O CONSOLE 32X

Não deu outra: como havíamos antecipado na seção Shots, a Sega vai lançar um console 32-X independente ainda este ano, entre setembro e dezembro. O novo console foi batizado de Genesis 32X System e ganhou o apelido Neptun (Netuno). Segundo a Sega, o 32X System tem 40 vezes mais poder de processamento que o Mega Drive, paleta de 32 mil cores e capacidade para gráficos 3D. O preço de lançamento será de 200 dólares, o que tornará o 32X o console de 32 bits mais atraente e barato do mercado mundial.

A Sega está a todo vapor e anunciou uma boa quantidade de novos jogos para Mega, Sega CD, Game Gear e 32X, seus e de várias softhouses. E anunciou ofensivas em diferentes áreas. Acompanhe!

ACORDO COM MICROSOFT PARA O SATURNO

A Sega acaba de fechar uma nova e importantíssima aliança tecnológica. A parceira é ninguém menos que a toda-poderosa Microsoft, dona do software para animação em 3D SoftImage. Pelo acordo, a Microsoft compromete-se a desenvolver ferramentas especiais para a produção de gráficos tridimensionais, exclusivas para o Saturno.

Outra novidade, agora para o Mega Drive, é o uso de estações Silicon Graphics na produção de jogos. O primeiro fruto deste trabalho é o game X-Perts, a ser lançado em fevereiro, trazendo uma história de espionagem. Quietinha, quietinha, a Sega também mostra que tem muito para melhorar em seu Mega Drive.

X-BAND VG MODEM JÁ RODA NOS EUA

Este pomposo nome é de outra novidade da empresa: um modem pelo qual o jogador conecta seu Mega Drive, via telefone, a um sistema central. Dá para escolher parceiros e disputar jogos em grupos, conversar com os adversários, receber estereogramas e o jornal das novidades Sega. Funciona, em fase de testes, apenas em Nova York, São Francisco, Los Angeles, Atlanta e Dallas. A assinatura mensal custa US$ 7,95 e dá direito a 32 ligações.

SEGA CANAL ENTRA EM OPERAÇÃO

O Sega Canal (TV por assinatura) começou a funcionar em dezembro em 21 cidades americanas. A grande atração é poder jogar a primeira versão de Mega Man, para o Mega Drive. Nem a Capcom mostrou na CES. Os assinantes têm acesso a dezenas de games e recebem notícias e dicas 24 horas por dia. A Sega e suas principais sócias neste projeto (Time Warner, Viacom e TCI) ambicionam atingir 20 milhões de assinantes até o final de 95.

Sega e Nintendo anunciaram suas novas plataformas e, pela primeira vez, tentam disputar o mercado com fórmulas diferentes. A Sega aposta no Sega CD e no acessório que transforma o Mega Drive em 32 bits. A Nintendo decidiu valorizar o SNES com jogos melhores e lançar um console 32 Bits exclusivo, sem CD-ROM, o Virtual Boy.
Confira tudo o que rolou de importante e os previews dos melhores jogos prometidos nesta cobertura especial de oito páginas. Na próxima edição, tem mais!

Reportagem de Paulo Montoia

LANÇAMENTOS PARA CONSOLES SEGA EM 95

MEGA DRIVE

ATP Tour Championship Tennis, Sega Sports, fevereiro
Bass Masters Classic, THQ, junho
Beyond Oasis, Sega, junho
Comix Zone, Sega, junho
Desert Demolition Starring Road Runner, Sega, junho
Exosquad, Playmates, abril
Lufia & The Fortress of Doom, Taito, sem data Marvel Comics X-Men Clone Wars, Sega, junho
Mega Bomberman, Sega, janeiro
Mutant Chronicles, Playmates, agosto
NBA Action 95 - David Robinson, Sega Sports, março
NBA Jam Tournament Ed., Acclaim, fevereiro
NFL 95, Sega Sports, janeiro
NHL All Star Hockey, Sega Sports, fevereiro
Phantasy Star 4, Sega, janeiro
Ristar, Sega, janeiro
SeaQuest DSV, THQ, março
Slammasters, Capcom, fevereiro
Star Trek Deep Space Nine, Playmates, abril
The Mask, THQ, dezembro
The Punisher, Capcom, fevereiro
World Series Baseball '95, Sega Sports, março
X-Men Smash Head to Head, Capcom, fevereiro
XBAND Video G.Modem, THQ, junho

GAME GEAR

Bubble Bobble, Taito, sem data
Disney's Bonker's Wax Up!, Sega, junho
Earthworm Jim, Playmates, maio
Fifa Soccer 96, THQ, dezembro
Fred Couples Golf, Sega Sports, janeiro
Fred Couples Golf, Sega, junho
Jungle Strike, THQ, junho
Madden 96, THQ, dezembro
Michael Jordan, THQ, setembro
NFL 95, Sega Sports, janeiro
NHL All Star Hockey, Sega Sports, fevereiro
NHL All Star Hockey, Sega, junho
NHL Hockey 96, THQ, dezembro
PGA European Tour, THQ, dezembro
PGA Tour III, THQ, dezembro
Ristar, Sega, fevereiro
Sports Illustrated, THQ, setembro
Sports Trivia, Sega Sports, maio
Sports Trivia, Sega, maio
Super Columns, Sega, março
Tempo Jr, Sega, junho
The Legend of Illusion Starring Mickey Mouse, Sega, janeiro
Urban Strike, THQ, setembro

32X

After Burner, Sega, janeiro
Chaotix, Sega, junho
Corpse Killer, Digital Pictures, janeiro
Fahrenheit, Sega, junho
Golf Magazine, Sega, março
Metal Head, Sega, fevereiro
Midnight Raiders, Sega, janeiro
Mighty Morphin Power Rangers, Sega, junho
Motherbase, Sega, março
Motocross Championship, Sega, janeiro
Night Trap, Digital Pictures, janeiro
Slam City, Digital Pictures, fevereiro
Space Harrier, Sega, janeiro
Street Fighter: The Movie Game, Digital Pictures, abril
Supreme Warrior, Digital Pictures, fevereiro
Surgical Strike, Sega, junho
Tempo, Sega, março

SEGA CD

Corpse Killer, Digital Pictures, janeiro
Ecco 2: The Tides of Time, Sega, janeiro
Eternal Champions: Challenge from the Dark Side, Sega, janeiro
Fahrenheit, Sega, junho
Midnight Raiders, Sega, janeiro
Mighty Morphin Power Rangers, Sega, junho
Myst, Sega, março
Shining Force, Sega, junho
Slam City, Digital Pictures, janeiro
Supreme Warrior, Digital Pictures, janeiro
Surgical Strike, Sega, junho
Wild Woody, Sega, junho

NINTEND X SEGA A GUERR DE 94

Para a Sega, 199 um ano decisiv batalha para sup a participação Nintendo no merc americano. No mento mais impo te, o de 16 Bits, a S afirma que já ve "mais de 15 mil de Genesis (M Drive)", enquan Nintendo informa já vendeu "15,5 lhões de SN Como muitos co les saem de M para toda a Ame Latina, não dá saber quem lid Mesmo no segm dos portáteis, a S diz que já detém do mercado com no que faturou dólares na venda cartuchos e cons de Game Gear.
O certo é que em Sega poderá de faturar mais, gr ao acessório 32 empresa informa vendeu 500 mil ses acessórios pouco mais de mês, só nos Esta Unidos.

NINTENDO Mostra o Virtual Boy

A Nintendo enfim saiu do marasmo em que estava e mostrou um protótipo do Virtual seu console exclusivo de 32 bits com visor tridimensional. A máquina sai em abril nos Sta mas só deverá pintar como lançamento brasileiro em 96, junto com o Ultra 64.

Foram mostrados três previews de jogos pa novo aparelho: Super Mario Bros., Telerobox Space Pinball. Deu pra ver que a tecnolog poderosa. Moçada, não dá pra acreditar no acontece quando você coloca o Super Mario ambiente tridimensional. As pontes simplesm levam o gorducho lá para o fundo, para os lado para a direção em que o jogador está. É maravil e doido demais.

Em Space Pinball, sua nave vai para o fun quase desaparece no espaço detonando inim microscópicos. E em Teleroboxer, os lutadores quase quebram o nariz da gente. Junte a isso um som estéreo. É chocante mes

***Joystick duplo** - O novo console traz um joystick duplo com botões pra você ir para o fundo, vir para a frente, seguir os lados e atirar com as duas mãos. Como é pesado e a Nintendo não quer ver ninguém despencando escada abaixo, fica apoiado numa mesa e o jogador encaixa seus olhos no visor. A Big "N" promete preços camaradas: 200 dólares o console e 50 para os cartuchos.*

LANÇAMENTOS PARA CONSOLES NINTENDO EM 95

SUPER NES

7th Saga 2, Enix, sem data
Action S, Kemco, s.d.
Adventure T, Kemco, s.d.
Aero Fighters 2, McO Rivers, s.d.
Air Cavalry, Cybersoft, s.d.
Akira, THQ, s.d.
Apocalypse 2, Psygnosis, s.d.
Apollo 13, Hi Tech, s.d.
Aquatalion, Tecmo, s.d.
Baby's Day Out, Hi Tech, s.d.
Barbie Vacation Adventure, Hi Tech, s.d.
Baseball Simulator 1000, Culture Brain, s.d.
Bass Masters Classic, THQ, junho
Bassing to the Limit, Natsume, s.d.
Batman Forever, Acclaim, s.d.
Battletech, Activision, s.d.
Big Sky Trooper, JVC, s.d.
Bobby's World, Hi Tech, s.d.
Boogerman, Interplay, s.d.
Brandish, Koei, s.d.
Bretzky, Time Warner, s.d.
Brimstone, Taito, s.d.
Bronkie of the Bronchiasaurus, Seika, s.d.
Bust-A-Move, Taito, s.d.
Chrono Trigger, Square, s.d.
Civilization, Microprose, s.d.
Comanche, Nintendo, julho
Cut Throat Island, LJN, s.d.
Dirt Trax FX, Electro Brain, março
EarthBound, Nintendo, abril
Earthworm Jim 2, Playmates, s.d.
Energy Breaker, Taito, s.d.
ExoSquad, Playmates, s.d.
Fatal Fury Special, Playmates, março
Fire Team Rogue, Accolade, s.d.
First Queen, Culture Brain, s.d.
Frajola e Piu-Piu, Sunsoft, s.d.
Freeway Flyboys, Seika, s.d.
Future Zone, Electro Brain, junho
FX Fighter, GTE, s.d.
FX Fighter, Nintendo, maio
Galactic Defenders, Culture Brain, s.d.
Gasparzinho (Casper), Hi Tech, s.d.
Godzilla Destroy All Monsters, Toho, s.d.
Goldeneye, Eon, dezembro
Grid Iron Glory, Hudson, s.d.
Hagane, Hudson, s.d.
Hit N' Switches, Mandingo, s.d.
If, Atlus, s.d.
Ignition Factor, Jaleco, s.d.
Jimmy Houston's Bass Tournament, American Sammy, s.d.
Judge Dredd, Acclaim, s.d.
Justice League Task Force, Sunsoft, s.d.
Kawasaki, Time Warner, s.d.
King Arthur And the Knights of Justice, Enix, s.
Kirby's Avalanche, Nintendo, fevereiro
Kirby's Dream Course, Nintendo, fevereiro
Kyle Petty's No Fear Racing, Acclaim/William s.d.
License to Steal, Jaleco, s.d.
Lobo. Ocean, s.d.
Looney Tunes B-ball, Sunsoft, s.d.
Mega Man 7, Capcom, s.d.
Mega Man X2, Capcom, janeiro
Mickey's Playtown Adv., Hi Tech, s.d.
Mighty Morphin Power Rangers 2, Bandai, s.
Mighty Morphin Power Rangers 3, Bandai, s.
MLBPA Baseball, Acclaim, s.d.
Mortal Kombat 3, Acclaim/Williams, s.d.
Moto-X, Trimark, s.d.
Mutant Chronicles, Playmates, agosto
NBA Jam Tournament Edition, Acclaim, feverei
NCAA Final Four, Mindscape, s.d.
Nosferatu, Seta, s.d.
Ogre Battle, Enix, s.d.
Pac-in-Time, Namco, s.d.
Packy and Marlon, Raya, s.d.
Panic Bomber, Hudson, s.d.
PGA European Tour, THQ, junho
PGA Tour 3, THQ, dezembro
Phantom 2020, Viacom, s.d.
Pinky, Seika, s.d.

Protótipo do Virtual Boy: você coloca o console sobre a mesa e gruda os olhos nele. Não é muito confortável, não. Vamos esperar que melhorem

Agora vamos aos problemas. As imagens têm uma única cor. Na CES, vimos tudo em vermelho sobre o fundo preto, mas a cor final poderá ser outra. Segundo a Nintendo, um console com todas as cores custaria caro demais. Outro: ainda não se pode afirmar que o visor seja inofensivo para os olhos. Depois de realizar alguns testes, a Nintendo está pensando em colocar um temporizador que dá Pause a cada 15 minutos.

Os jogos criados para o VB não servirão para nenhuma outra máquina. Isso pode limitar o número de softhouses dispostas a trabalhar para ele. Por fim, as revistas especializadas, inclusive Ação Games, não têm a menor idéia de como farão matérias sobre jogos que não podem ser fotografados.

Empresa volta a falar do CD-ROM

Ação Games aproveitou a CES para esclarecer dúvidas e boatos sobre a Nintendo com o próprio presidente da Nintendo americana, Howard Lincoln, e com a gerente de desenvolvimento de produtos, Pareen Kaplen.

Howard Lincoln afirmou que a Nintendo não pretende lançar um acessório tipo 32X para o Super NES e que o único console de 32 Bits da Nintendo será o Virtual Boy. Em compensação, a Big N assumiu que poderá vir a lançar um drive de CD-ROM, pois "a empresa Rambus desenvolveu um chip exclusivo para a Nintendo, com trilhas maiores, para aumentar a velocidade de processamento", informou Pareen. Mas há mais chances desse drive sair para o Ultra 64 do que para o SNES. A Nintendo afirma que o SNES vai competir com o Mega e com o 32X na base de bons jogos (ela promete o dobro de lançamentos). Quanto a canal de televisão, a Nintendo assume que está preparando o seu "Mas em princípio ele será só por satélite e não será interativo".

Ultra 64: final do an

A Nintendo confirmou o lançamen do Ultra 64 para o final deste ano caçifou o que informou antes: ele v ter mesmo velocidade de process mento de 500 MHz e preço máximo 250 dólares. Pela primeira vez, videogames vão ultrapassar a velocid de de processamento dos computad res pessoais.

Killer Instinct - Uma única máqui do novo arcade da Nintendo estava e exposição em Las Vegas e deu pra v que é poderosa. Todas as lutas s cruelmente sangrentas e a visão jogo muda conforme o golp Animalíssimo! A Nintendo afirmou q o arcade está batendo os recordes Mortal Kombat, mas não deu número

NÃO PERCA: NA PRÓXIMA EDIÇÃO TEM MAIS SHOTS SOBRE A CES LAS VEGAS 95

Popeye's Island Adventure, American Technos, s.d.
Porky Pig's Haunted Holiday, Sunsoft, s.d.
Power Instinct, Atlus, s.d.
Primal Rage, Time Warner, s.d.
Prince of Persia 2, Psygnosis, s.d.
Projetct GI, Seta, s.d.
Rally - F.R. World Rally Championship, JVC, s.d.
Ranma 1/2 Part 2: A.G. Martial Arts, Toho, s.d.
Revolution X, LJN, s.d.
Rise of the Phoenix, Koei, s.d.
Roller Hockey 95, American Softworks, s.d.
Romance of the Three Kingdons 4, Koei, s.d.
Same Game, Hudson, s.d.
Sccoby Doo Mistery, Sunsoft, s.d.
SD F-1 Race, McO Rivers, s.d.
Seaquest DSV, THQ, março
Secret of Evermore, Square, s.d.
Secret of Mana 2, Square, s.d.
Skeleton Warriors, Playmates, s.d.
Speedy Gonzales - Los Gatos Bandidos, Sunsoft, s.d.
Sporting News Baseball, Hudson, s.d.
Star Trek: Deep Space Nine, Playmates, abril
Starfox 2, Nintendo, Agosto
Sterling Sharpe: End 2 End, Jaleco, s.d.
Super Bases Loaded 3, Jaleco, s.d.
Super Dropzone, Psygnosis, s.d.
Super RBI Baseball, Time Warner, s.d.
Super Turrican 2, Ocean, s.d.
Tarzan, Gametek, s.d.
Team NFL Heroes, Hi Tech, s.d.
Tecmo Super Bowl 2, S.E., Tecmo, s.d.
Tecmo Super Hockey, Tecmo, s.d.
The Classic Park, Seta, s.d.
The Mask, THQ, março
Thunder in Paradise, Mindscape, s.d.
Time Cop, JVC, s.d.
Tom vs. Jerry: The Chase is On!, Hi Tech, s.d.
Top Gear 3000, Kemco, s.d.
True Lies, LJN, s.d.
Urban Strike, THQ, setembro
Warlock, LJN, s.d.
Waterworld, Ocean, s.d.
Weapon Lord, Namco, s.d.
Wild C.A.T.S., Playmates, s.d.
Wild Guns, Natsume, s.d.
Wing Commander 2, FCI, s.d.
Worlds of Ultima - The Savage Empire, FCI, s.d.
X-Men Smash Head to Head, Capcom, fevereiro
X-Band Video G.Modem, THQ, junho

GAME BOY

Akira, THQ, sem data
Baby's Day Out, Hi Tech, s.d.
Batman Forever, Acclaim, s.d.
Beethoven 2nd, Hi Tech, s.d.
Bobby's World , Hi Tech, s.d.
Casper, Hi Tech, s.d.
Cut Throat Island, LJN, s.d.
Desert Strike, THQ, fevereiro
Donkey Kong Land, Nintendo, março
Earthworm Jim, Playmates, maio
Earthworm Jim 2, Playmates, s.d.
Fifa I.Soccer, THQ, março
Fifa I. Soccer 96, THQ, dezembro
Judge Dredd, Acclaim, s.d.
Kirby's Dream Land 2, Nintendo, maio
Lemmings 2, Psygnosis, s.d.
Mario's Picross, Nintendo, junho
Michael Jordan: Chaos InWindy City, THQ, setembro
MLBPA Baseball, Acclaim, s.d.
NBA Jam: Tournament Ed., Acclaim, fevereiro
NHL Hockey '95, THQ, junho
NHL Hockey '95, THQ, dezembro
Pac-in-Time, Namco, s.d.
PGA Tour 3, THQ, setembro
Pinball Fantasies, Gametek, s.d.
Primal Rage, Time Warner, s.d.
Shaq Fu, THQ, dezembro
Tarzan, Gametek, s.d.
True Lies, LJN, s.d.
Urban Strike, THQ, setembro
Waterworld, Ocean, s.d.

Star Fox 2

SUPER NES

NINTENDO - AÇÃO
LANÇAMENTO: AGOSTO/EUA

A Nintendo quer novamente chacoalhar o mercado com Star Fox. A segunda versão do jogo vai ganhar um chip FX aperfeiçoado, trazendo ainda mais velocidade, a opção de jogar em dupla e novos recursos visuais – como, por exemplo, morphs (transformações) das naves. O jogo será um dos mais importantes lançamentos para o SNES este ano. Aguarde.

A tela se divide para dois jogadores. Outra inovação da nova versão

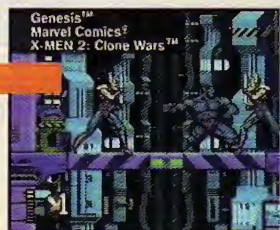
No novo Star Fox, nem tudo é gráfico poligonal. Saca só o efeito da explosão

X-Man 2 Clone Wars

MEGA DRIVE

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: ABRIL/EUA

Quem curte a turma de heróis Marvel pode começar a comemorar este mega-lançamento previsto para daqui a dois meses. X-Men 2 é a continuação da versão anterior, só que com gráficos ainda mais bonitos e ação simplesmente explosiva. No cardápio de opções, pode-se jogar com Beast, Cyclops, Gambit, Nightcrawler, Psylocke, Wolverine e até Magneto. Tá bom ou quer mais?

O game promete muita pancadaria e inimigos às pencas pela frente

Curta u... sual bo... e bem ... rente média jogos ação

Chaotix

32X

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Knuckles é o personagem principal da primeira aventura em velocidade alucinante para o 32-X. Acompanhado da abelhinha Charmee e do tatu Mighty, ele enfrenta o eterno, teimoso e indestrutível dr. Robotnik. A ambientação lembra os games do Sonic, mas o poder dos 32 bits permitiu criar cenários tridimensionais translumbrantes. O jogo parece não ser muito longo: cinco fases e três estágios de bônus. Para dois jogadores.

Knuckles ... nha sua ... meira a... tura-so... muito par... da com a... Sonic

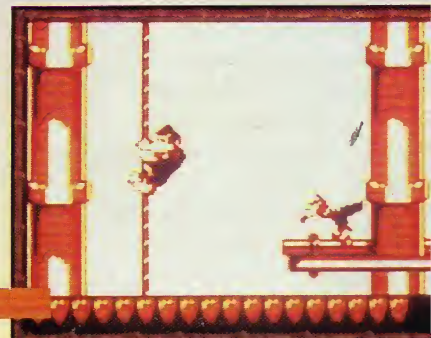
Quem será este jacaré de walkman que passeia tranqüilamente?

Donkey Kong Land

GAME BOY

NINTENDO - AÇÃO
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

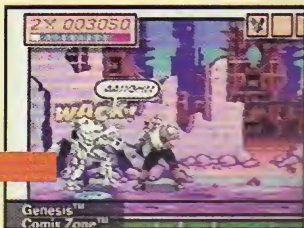
Donkey Kong, um dos maiores sucessos da Nintendo de todos os tempos começa a fazer carreira entre os consoles da Nintendo. Agora é a vez do Game Boy ganhar sua aventura com o gorila, o macaquinho Diddy Kong e toda gangue de inimigos. A nova versão tem gráficos que proporcionam uma "sensação" tridimensional, destacando-se entre os outros jogos do portátil. O esquema é semelhante ao da versão para SNES, incluindo fases como a do gelo, navio pirata ou templo aquático. Por tudo isso, Donkey Kong Land promete ser um clássico imperdível para a turminha do portátil da Nintendo.

A versão para GB também tem gráficos muito especiais

Comix Zone

MEGA DRIVE

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Palmas para a Sega! Acredite se quiser, ela conseguiu criar um jogo de luta diferente. Comix Zone é como uma história em quadrinhos, com balõezinhos e tudo. Em vez de cenários tradicionais, cada luta acontece num quadrinho da história. Quando o jogador vence, pula para o quadrinho seguinte. Seu personagem é expert em artes marciais e conta com o apoio do ratinho Roadkill.

As falas do jogo são mostradas em balõezinhos e transcrição de sons típicos das HQs

Quando o personagem pula para outro quadro, o cartunista ainda está desenhando

Comanche

SUPER NES

NINTENDO/NOVALOGIC - AÇÃO
LANÇAMENTO: JULHO/EUA

Este game junta duas tecnologias inovadoras: a da segunda geração do chip FX, da Nintendo, a de gráficos tridimensionais Voxel Space, da Novalogic. O resultado é um game de ação em que você comanda um helicóptero de guerra, sobre terrenos em que a sensação de relevo é total. O jogo é derivado do Comanche Maximum Overkill, da Novalogic, para micros PC. Os comandos do helicóptero e as missões de combate foram adaptadas para SNES.

Comanche junta duas tecnologias de ponta no desenvolvimento de gráficos

No game, o jogador pilota um helicóptero de guerra no cumprimento de 30 missões

Kirby's Dream Course

SUPER NES

NINTENDO - AÇÃO
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/EUA

Kirby, o simpático personagem com cara de travesseiro, é conhecido pela galera que joga Game Boy e Nintendinho. Nos jogos destes consoles, ele se enche de ar para flutuar e soprar vento sobre os inimigos. Agora, em sua estréia no SNES, ele transforma-se numa bolinha que percorre pistas muito loucas e cheias de obstáculos. O visual é interessante e o desafio é legal — principalmente quando jogado em dupla.

Visual diferente e sensação de relevo são a marca da nova aventura de Kirby

FX Fighter

SUPER NES

NINTENDO - LUTA
LANÇAMENTO: MAIO/EUA

Mais um game desenvolvido para o novo chip FX2. Desta vez, o tema é luta. Graficamente, o resultado parece uma versão de Virtua Fighter para 16 bits. A Nintendo não divulgou quantos lutadores ou cenários entram na briga, mas garante que a velocidade da ação e os efeitos das imagens tridimensionais vão deixar a galera de queixo caído. Vamos torcer.

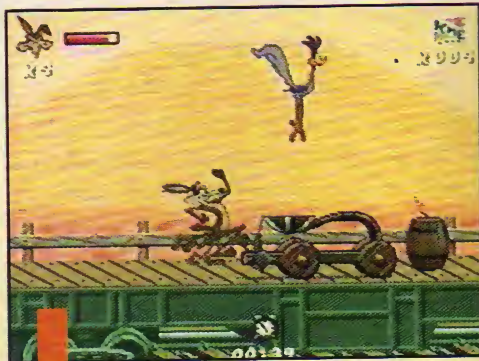
O game até parece uma versão 16 bits de Virtua Fighter

Parece que entre os personagens entram bichos. O visual lembra dobraduras de papel

Desert Demolition
STARRING ROAD RUNNER

MEGA DRIVE

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Oba! As palhaçadas da dupla Papaléguas e Coiote chegam ao Mega Drive. O jogador assume o papel do desastrado Coiote, que tem um monte de engenhocas à disposição para tentar apanhar seu veloz almoço. A perseguição envolve desafios diferentes, como puzzles e segredos, e garante horas de pura diversão. Com a participação especial de outros personagens da turma, como Patolino, Gaguinho e companhia. Imperdível!!

Será que Papaléguas cai nas armadilhas do Coiote?

Numa das fases de bônus, o veloz personagem atropela os cactus do deserto

Ethernal Champions
CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

SEGA CD

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO JANEIRO/EUA

Sega CD maníacos, preparem-se para muita comemoração. A Sega achou que o sucesso do Ethernal de Mega não podia passar em branco e lança mais uma versão arrepiante. Saca só: imagens tridimensionais, 24 lutadores, som com qualidade CD, lutas realistas (incluindo pitadas de sangue), novos golpes e movimentos. Yes! Yes! Ethernal Champions é o game que vai fazer os donos do Sega CD ficarem por cima da carne seca. E ainda arriscamos um palpite: o game deve ter aqueles fatais lindos que fazem o delírio na versão Mega Drive. Já pensou?

Babe com uma seqüência de animação: um inimigo aproxima-se do personagem egípcio...

...e joga a vítima dentro de um fosso. Este Ehternal Champions promete, heim?

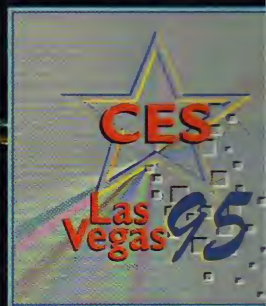
As lutas não ficam devendo para nenhum Mortal Kombat: sangrentas

Timecop

SEGA CD/SNES

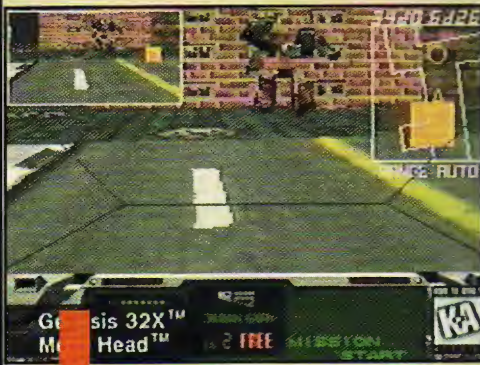
JVC - AÇÃO/AVENTURA
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

O nome parece familiar? Isso mesmo: Timecop é baseado no filme em que Jean-Claude Van Dame interpreta um policial que pode viajar no tempo. Ele vem do ano de 2144 diretamente para o presente, acabar com a farra de um bandido — Hans Kleindast — que sonha em dominar o mundo. Espere só pra conferir o desafio deste game, que utiliza as técnicas de digitalização de imagens. São oito níveis de intriga e ação. A movimentação dos personagens é perfeita e os gráficos são rápidos e muito bonitos. Confira!

Fight aéreo num cenário futurista

Metal Head

32-X

SEGA - TIRO
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/EUA

A Sega considera Metal Head o melhor exemplo do que o 32-X é capaz de fazer. Com sofisticados gráficos tridimensionais "texture mapping" e movimentação em 360 graus, o game é um arraso total. O jogador pilota um hiperequipado robô policial em luta contra uma organização terrorista. À medida em que explora os cenários das fases, vai enfrentando a pesada artilharia do inimigo, tanques, helicópteros e outras máquinas de guerra. O pique é de uma caçada em labirintos, onde vence quem é mais rápido no gatilho. O jogador pode enxergar o game de quatro visões diferentes, de dentro ou de fora do cockpit. O som? Pauleira pura, com a opção de acelerar o ritmo das músicas para deixar tudo ainda mais hot. Aumente o volume e mande seus pais para a casa da vovó!

Aqui você confere a visão de dentro do robô

E aqui uma visão externa do bicho. Poderoso, não?

Myst

SEGA CD

SEGA - ADVENTURE
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Myst vem de um dos games mais jogados da atualidade nos micros padrão PC. Ele coloca o jogador numa estranha ilha, tendo que investigar o mistério que cerca o lugar. O lance é ir andando e xeretando tudo o que encontrar, pois só assim recolhem-se pistas deste quebra-cabeça. A versão para Sega CD vai ficar devendo mesmo na qualidade das imagens, um pouco inferior às do original para PC.

Xerete tudo o que encontrar. A mãozinha é seu cursor!

Myst é um adventure que exige muito da memória do jogador

The Legend of Illusion starring Mickey Mouse

GAME GEAR

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: JANEIRO /EUA

O portátil da Sega é o primeiro a ganhar uma aventura em que participam Mickey, Donald e Pluto juntos. Neste game cheio de desafios, o objetivo do rato detetive é salvar a Árvore da Vida de um reino distante. O destaque são os gráficos, caprichadíssimos. E a história você já pode imaginar: padrão Disney, uma garantia de qualidade.

Mickey prepara-se para detonar um inimigo. O mesmo estilão do "pega-e-joga" de seus outros games

O Pateta não participa do game, mas sua carinha pinta em algumas telas

NBA JAM
S N E S

Modo Juice - Pablo Alves Duranti, de Porto Alegre (RS), envia para a galera um truque para turbinar o seu time e dar uma surra nos adversários. **Na tela em que você entra com as iniciais coloque NET e depois use as passwords NZ311Y5 e 4X3ZPVG**. Ao usar estas senhas faltará enfrentar apenas um time para terminar o jogo. Escolha qualquer equipe, menos o Chicago Bulls. Inicie a partida e você verá a mensagem Juice na tela. Confira: seu time estará animal.

THE LION KING
S N E S

Invencibilidade e seleção de estágios – Você deve ter concordado com a gente quando chamamos este game de "um jogo para feras". É bem difícil, né? Mas agora vem a boiada que você tanto desejava. Na tela de apresentação, escolha Options. **Entrando na tela de Options, faça a seqüência B, A, R, R, Y.** Tchan tchan! Você verá surgir na telinha as opções Invul (invencibilidade) e Level. Para a primeira ponha On e para a segunda mova o Direcional até a fase desejada.

SUPER RETURN OF JEDI
S N E S

Sete Continues – Fature sete Continues na faixa com um truquinho baba: **na tela de apresentação, entre com a seqüência A, B, A, Y, A, X.** Quando levar um Game Over, você vai ver seus Continues extras ali, para debulhar.

MEGA TURRICAN
M E G A

Só por curtição – Pregue uma peça no seu amigo com este truque, que bagunça completamente as funções do joystick. **Em qualquer momento do jogo, aperte Start para pausar e faça a seqüência ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, A, B e Start.** Com isso, a esquerda e direita do Direcional funcionarão ao contrário. Vale boas risadas.

SHINNING FORCE 2
M E G A

Debug mode – Uau! Um truque deste tipo para RPG é demais!!! **Na tela do logo Sega, assim que as letrinhas começam a entrar, faça rapidamente a seqüência ↑,↓,↑,↓,←,→,←,→,↑,→,↓,←,↑, B.**

Se terminar estes comandos antes de a tela desaparecer, um som soará confirmando que o truque está ativado. Inicie o jogo normalmente. Escolha Cont (para continuar um jogo já gravado) ou Del (para iniciar um novo game).

Quando a bruxa aparece e diz o nome que você registrou, aperte Start + A. A palavra Configuration surgirá em seguida e, nas telas seguintes, basta responder YES para ativar as seguintes funções conforme o desejado:

Special turbo – Faz o personagem andar mais rápido

Control opponent – Serve para controlar os personagens inimigos, vencendo assim todas as batalhas

Auto battle – O computador é quem controla as batalhas. Elas ficam mais rápidas, mas você pode dançar

Game completed – Depois de terminado pela primeira vez, o jogo fica com um grau de dificuldade diferente para a segunda jogada

DOOM

32X

Invencibilidade e recarga de munição – Assim como na versão para PC, onde este game originou-se, os felizardos possuidores de Doom para 32-X podem barbarizar com estas dicas babantes. Importante: para fazê-las, você precisa ter o controle de seis botões do Mega. Em qualquer momento do jogo, **pause e aperte X, Z, Mode e ↑ juntos para ficar invencível. Quando quiser subir sua munição para 500, o lance é pausar e apertar A, C, Mode e ↑ juntos.** Fácil, hein?

DOUBLE DRAGON

NINTENDO

10 vidas + seleção de fase – Sim! Você leu direito. Além de começar o jogo com mais vidas, ainda tem a boiada de iniciar onde quiser. Não perca mais tempo: **na tela em que você escolhe o personagem, faça a seqüência ↓, ↑, ↑, ↓, A, B, B, A.** Que simples!

ALADDIN

GAME GEAR

Quase Invencível – Sabe o que acontece se você usar as letras **AIYQ** na tela de passwords? Aladdin fica meio transparente e pode encarar diversos tipos de obstáculos do jogo sem se machucar. Esta "quase invencibilidade" só não impede que ele seja preso por guardas ou perca vidas quando cair em buracos.

ECCO 2
THE TIDES OF TIME

Debug mode – Em qualquer momento do jogo, **você tem que deixar o golfinho de frente para a tela** - como se ele estivesse olhando pra você — **e pausar o game. Então, faça a seqüência A, B, C, B, C, A, C, A, B.** A tela do debug vai pintar, permitindo que você escolha fases, fique com vidas infinitas, controle o tempo da música e outras coisas legais.

Campanha de Cérebro

HEI BEAVIS,
O QUE E' CÉREBRO ?

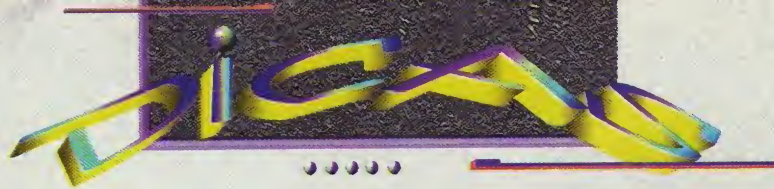
E'UM T
DE MINH
QUE F
NA CABE
HEH, H

SEGA

VIACOM.
newmedia™

doação

para Mega Drive

☐ SIM. Eu quero dar uma força para os dois nós cegos aí do lado no game Beavis and Butt-head. Sim. Na minha mão eles vão achar os pedaços dos ingressos para o show do GWAR. Sim. Eles também vão fritar ratos, infernizar as enfermeiras e arrotar na cara do guarda. Não. Eu não acredito em duende.

ILLUSION OF GAIA

Na edição 70 da Ação Games foi publicado o começo deste maravilhoso RPG. Agora damos a continuação até a terceira Mystic Statue. Fique antenado nas próximas edições, para conferir o restante do game. Até lá!

SKY GARDEN

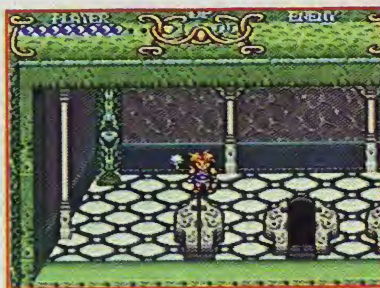
Nesta fase você deve encontrar quatro Crystal Balls escondidas em baús e colocá-las sobre uns buracos. Assim, você enfrenta um chefe e descola a segunda Mystic Statue. Fique ligado, pois quase sempre que um inimigo é destruído, ele abre caminho para você.

Puxe a estátua e coloque-a sobre este buraco. Desta forma, a plataforma do lado sobe e a outra, que te impede de correr para subir e pegar uma Crystal Ball, desce

Coloque as quatro Crystal Balls sobre estes buracos para abrir a plataforma. Aí é só subir e enfrentar o chefe e ganhar a segunda Mystic Statue. Antes, passe pelo portal Dark Space para recuperar energia e se transformar em Freedan

O chefe não é muito difícil, apenas fique de olho em seus ataques e detone nas espadadas. Depois de ganhar a Mystic Statue, você vira o Will e sai pela mesma pedra por onde entrou. Pule para cair sobre o avião dos seus amigos.

SEASIDE PALACE

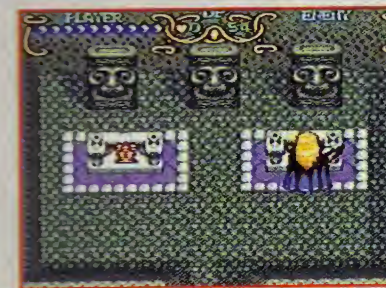
Depois que chegaram a este palácio, seus amigos ficaram estranhos. Ache a pedra da purificação (purification stone) e jogue-a dentro de um poço no subsolo do palácio para eles voltarem ao normal.

Dentro do terceiro túmulo (da direita para a esquerda) você acha a pedra da purificação. Desça e jogue-a no poço

O seu amiguinho tem a chave que abre as portas do palácio. Ache-o, pois é hora de cair fora

MU

A terra de Mu tem várias áreas alagadas que precisam ser exploradas. Por isso, você deve encontrar as duas estátuas da esperança (Statue of Hope). Cada uma elimina um nível de água. A fase está infestada de fantasmas pentelhos que devem ser detonados rapidamente. Em Mu, Will consegue uma nova habilidade com a Psycho Slider. Com ela, o garoto pode escorregar e passar por túneis apertados. E até atacar seus inimigos. No final da fase você consegue a terceira Mystic Statue e, para isso, antes pegue as duas estátuas de Rama.

Fique na posição do vértice de um triângulo in ginário formado por você e as duas estátuas lugar exato deve formar um ângulo reto (90°) c as linhas que vêm das estátuas. Se fizer direitin descola a primeira estátua da esperança e a ág descerá um nível. Desça, explore a área e repit procedimento com as estátuas que surgem a alguns inimigos derrotar Desta maneira, v consegue a segunda estátua da esperança.

No nível mais baixo você acha as estátuas Rama dentro de baús

Ponha as duas estátuas de Rama neste santuá A tela vai mudar e você conversa com a está principal e com os espíritos para a porta se ab Quando isto acontece, pinta a terceira My Statue

Agora você enfrenta estes chefes vampiros melhor tática é se transformar em Freedan. Te acabar primeiro com o vampiro, pois a vampi mais fácil. Use a Dark Friar e, quando atacarem, esconda-se atrás das pedras. De você desativa a bomba na cabeça da men Puxe o fio vermelho que tudo dá certo

TOP GEAR 2

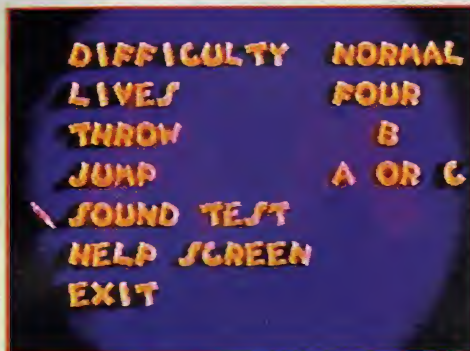
SNES

Password – Incrível como os leitores mandam dicas para este game! Esta password é do Rodrigo Luiz Beber, de Pato Branco (PR) e permite começar o jogo com todos os equipamentos: **J26> PJHD H2RJ Y8F43 PLJ88** Saudações, brother!

Outra password – Já o leitor Gilberto Luiz Durso Migrone, de São Paulo, (SP) descobriu que se **você puser a letra G em todos os espaços para a password**, a corrida no modo Race começa pela Alemanha e ta, mas muita grana.

MICKEY MANIA

SEGA CD

Seleção de fases – Na tela de opções, selecione Sound Test. **Em Music escolha Continue, em FX ponha Appear e em Speech ponha Take That.** Coloque o lápis sobre Exit segure ← por cinco segundos. Um sonzinho confirmará se a dica entrou. Saia do Sound Test, inicie o game e você vai encontrar uma tela para a escolha da fase.

SONIC BLASTMAN

SNES

Dois personagens iguais – Acabaram as brigas na hora de escolher os lutadores do jogo. Com este truque, você e seu colega poderão optar pelo mesmo personagem. Na tela de seleção dos lutadores, o primeiro jogador pega seu personagem predileto. **Quando o segundo jogador estiver fazendo sua escolha com o controle 2, deverá segurar os botões R e L.** Tudo certo? Então é só lutar com dois bonecos iguais, mas com cores diferentes.

NOVASTORM

NOVASTORM
Psygnosis

Espacial - 1 jogador

O game só peca pela ausência de situações que dificultem a ação, tornando-o mais pauleira. O visual é de pirar qualquer um

COMANDOS

A, B ou C	Tiros
L e R	Bombas

★Brinde de lambuja: morrendo você não perde a arma que já tinha

★Durante todo o game rolam animações cinematográficas. Bom para dar uma respirada

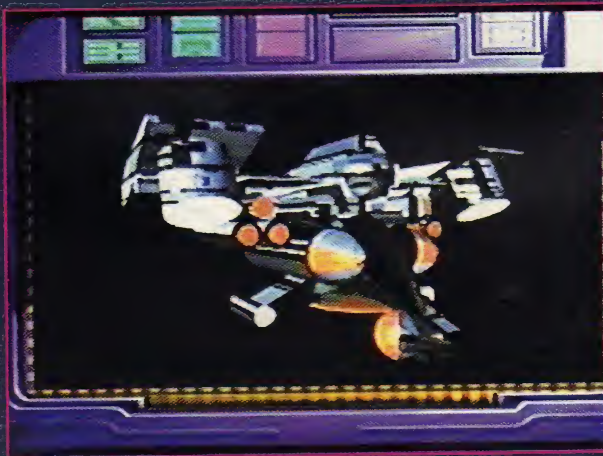
★Às vezes a tela fica cheia de itens. Fique esperto e só pegue os que interessam. Pegando todos você pode acabar ficando com um tiro ruim

O que se deve esperar de jogos de nave são respostas bem precisas, desafio crescent e inimigos poderosos. Um bom visual ajuda muito, mas não é o principal. Considerand tudo isso, a Psygnosis vem com um colírio para os olhos e um recalque para os dedinhos é NovaStorm, um jogo de nave que segue o estilo Silpheed. Tiros e mais tiros, visual lind e... pouca ação. O visual é detonante, faz você se sentir como se viajasse pela imensidã do universo. Não perca! É o melhor espacial já lançado para o sistema.

MISSÕES E ITENS

São três missões, cada uma em um planeta invadido. Ao iniciá-las você vê uma ficha completa das naves que irá enfrentar, inclusive dos chefes, que nem sempre são naves. Para dar uma força, aparecem itens de tiros duplo ou triplo, escudos de proteção, bombas, naves auxiliares, vidas extras etc. Todos os itens têm o mesmo formato: são ovais e coloridos (verdes, azuis, roxos...) e só diferem pela marca central.

INVASÃO DE PLANETAS

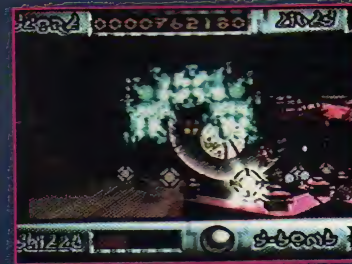
Inimigos invadem planetas de um distante sistema solar. Pronto para a defesa está um grupo anônimo, que conta com a ajuda de um piloto muito especial para solucionar o caso: você! A bordo de uma supernave, sua missão é percorrer três planetas destruindo naves e bases inimigas, restabelecendo a ordem e a paz do Universo.

Gostou da nave? É uma das que você vai destruir na primeira missão. Acompanhe a seqüência toda para ver o chefe também

CENÁRIOS E BATALHAS

Pode começar a babar com as imagens dos planetas mais chapantes do universo. Não esqueça que, pra se sair bem neste jogo, basta desviar dos alvos e ter boa mira. Todas as etapas têm este mesmo ritmo. Boa sorte, pilot!

PLANETA UM

Visual de primeira: desfiladeiros incríveis, montanhas rochosas de lava... Aqui, saque o esquema do tiro triplo.

Esta nave inimiga é chefão. Observe que a luzes inferiores do se painel piscam. Quand ficarem vermelhas, nave inimiga explod Portanto desvie e fiq atirando

Reserve as bombas pa o grande chefe. Procu disparar sempre na ár colorida

Garanta um desempenho legal pegando o Item com "+" no meio. Ele recarrega seu escudo

A refinaria é seu al Dispare bombas na trutura que fica gira

Chefe 4

A superfície do planeta está ardendo em brasa. Use o o tiro triplo cruzado. Legal para chefes

Phoenix renasce das cinzas. Enfrente-a no vulcão desviando da linha de fogo e depois com bombas, durante o vôo

Chefe 5

O cenário é mais límpido. Desta vez o item dá tiros que giram ao redor de sua nave

O chefe só faz graça e não assusta. Faça melhor e esnobe-o

Chefe 6

Você agora sobrevoa uma região com estranhas formações

A cúpula verde é o esconderijo do chefe, um estranho robô. Acerte bem no meio da lataria

Chefe 7

Voando através desta entrada, você vai dar de cara...

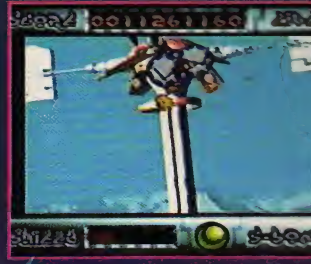
...com este alien meio escorpião. Fique longe da pinça e atire na boca. Quer dizer, parece boca!

Chefe 8

Depois de um eclipse espetacular, aparece outro robô-chefe disparando lindas formas coloridas. Cuidado: o laser verde é fatal

PLANETA DOIS

Chefe 1

O catavento. Ao vistá-lo vá logo atirando. Ele pode te acertar feio

Chefe 2

Que bom! Item de bomba para dar um help

Aqui só tenha uma coisa em me
acertar o centro do reator para
bar com este chefe

Chefe 3

Chame este bicho como quiser, afinal ele se parece com uma lagarta, uma hydra. Ele gira e é preciso mirar legal para acertá-lo

PLANETA TRÊS

Chefe 1

Chefe-nave. Já sabe: desvie
disparos e use bombas.

Chefe 2

A nave-chefe é muito pequena e se esconde no cenário urbano-futurista. Seja duro na perseguição

Chefe 3

Seu alvo é está hélice. Ela está
queando a passagem no subterr
da cidade

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN/Konami

Ação - 1 jogador
24 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game conseguiu captar com perfeição o carisma de Batman. Além disso, todos os grandes vilões da história estão presentes

COMANDOS

A	Usa item
B	Pulo
X	Seleção de itens
Y	Soco
L ou R	Defesa
B e depois Y	Voadora
Agarrado a um inimigo, aperte Y para arremessá-lo	
↓+ B	Rodada

No Batmóvel

B	Acelera
L e R	Ajudam a virar
Y	Atira

No meio da atual avalanche de lançamentos com super-heróis o nome de Batman não poderia ficar de fora. Afinal, o morcegão sempre foi um dos personagens mais queridos da galera. O cart traz oito aventuras diferentes com os principais inimigos de Gotham City: Coringa, Pingüim, Mulher-Gato, Charada e outros. Como Batman foi um dos primeiros heróis a utilizar a tecnologia, o jogo tem as armas e objetos que ajudaram a fazer a sua fama. Além disso, traz gráficos e sons ótimos. Damos o jogo até o final. Obrigatório!

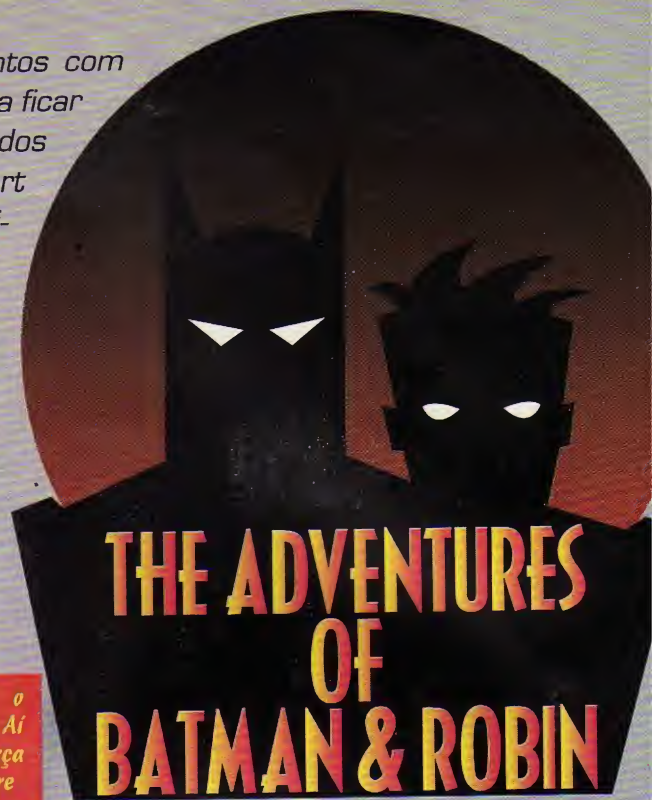
Lembra-se de Alfred, o mordomo de Bruce Wayne? Aí está ele dando aquela força para o patrão, como sempre

ITENS COM MIL UTILIDADES

Este cart não tem um enredo específico. Cada fase é uma história completa em que o morcego enfrenta seus inimigos mais famosos. Para ficar mais característico, o game conta com vários itens interessantes, típicos das histórias do Batman. Ou alguém se esqueceu do "cinto das mil utilidades"? O bumerangue (Bat-rang) e a corda para se pendurar em paredes (Grappling Gun) você sempre leva para as missões. Outros você escolhe de acordo com a necessidade. Tem a estrela para jogar nos inimigos, o explosivo plástico (Plastic Explosive) para abrir muros, a Spray Gun para adormecer os inimigos, a Smoke Bomb que cega os inimigos por 5 segundos, a máscara de gás (Gas Mask) para a fase Perchance to Scream, a lanterna (Flashlight) para a Fowl Play e, ufa, a visão de raio-X (X-Ray Goggles) para a Riddle me This. A energia é reposta com corações mas, se preferir, pode pausar o jogo, voltar à Batcaverna e recomeçar a fase com energia cheia. O game tem 3 níveis de dificuldade e fornece passwords no final de cada fase, exceto no modo Hard.

AMUSED TO DEATH

O Coringa está aprontando das suas no parque de diversões de Gotham City e Batman vai imediatamente para lá. Depois de enfrentar vários inimigos como um soldado de chumbo, o confronto final com o Coringa acontece numa seqüência bem louca na montanha russa.

Coringa é o primeiro chefe. Para detoná-lo bata sem parar e, no looping, jogue bombas. Fique abaixado para não bater a cabeça

NO GREEN PEACE

Agora o ambiente é uma floresta cheia de plantas carnívo ras da Poison Ivy. Batman deve defender o equilíbri ecológico dos parques da cidade e, no fim da fase, encara a venenosa Poison Ivy.

O chefe da fase é uma tenebrosa planta da Poison Ivy. Acerte-a quando estiver de boca aberta e desvie dos seus tentáculos

FOWL PLAY

Pingüim e seus capangas invadiram o museu de arte atr de preciosas obras. A dupla dinâmica tem que libert quatro guardas, presos em salas diferentes, pois el ajudarão a encontrar o curador e o vilão dos guard chuvas. Use a lanterna.

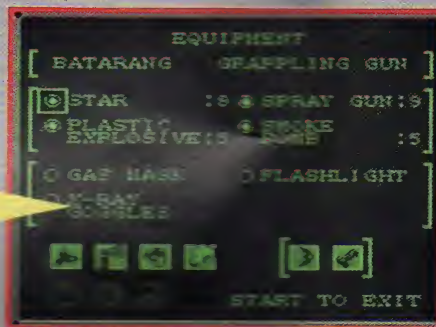
Detone p meiro o a tre do P güim. pois, acer gorducho helicópte pule dos ros

TALE OF THE CAT

Nesta fase, o lance é perseguir a Mulher-Gato pelas paredes e telhados dos inimigos. Batman a enfrenta algumas vezes durante a fase e você deve ficar esperto com o seu chicote.

Ao acertar a Mulher-Gato pela primeira vez, ela pula do prédio. Vá atrás! Na queda, continue batendo e, antes de chegar ao chão, jogue a corda no poste. Na luta final, enfrente a felina com bumerangues e voadoras

TROUBLE IN TRANSIT

Aqui você terá que usar todas as suas habilidades ao volante do Batmóvel numa louca perseguição ao maligno Two Face. O pega começa nas ruas de Gotham e acaba numa estrada vizinha, onde o vilão deve ser destruído. Não atire nos outros carros, apenas desvie, siga as setas e pise fundo. Seja rápido pois o tempo é limitado.

Não entre na frente de Two Face senão pinta uma mira e ele manda mísseis em você. Fique na cola atirando sem parar

PERCHANCE TO SCREAM

O Espantalho é um inimigo realmente engenhoso. O figura inventou um gás que transforma cidadãos comuns em criminosos. O problema é que o feioso invadiu a universidade e usou o gás nos pesquisadores. Agora, eles pensam que Batman é inimigo e vêm pra cima. O morcego não pode fazer nada, afinal eles são inocentes. No final da fase rola uma emocionante perseguição aérea que culmina em uma luta de Batman contra o Espantalho, nas asas de um avião.

Pegue uma carona no bat-avião e dê porradas nos balões verdes que o dirigível solta. Depois, vá se pendurando com as cordas no dirigível e entre pela janela da cabine

A luta final dá a maior vertigem. Fique perto do espantalho e soque o cara estranho. Quando ele atirar, abaixe-se.

RIDDLE ME THIS

Lembra do Charada, aquele vilão metido a intelectual? Pois é, o safa seqüestrou o comissário Gordon e sua linda filha Barbara e aprisionou em seu labirinto. Você deve usar seus bat-instintos p sair do labirinto e decifrar charadas propostas pelo complicado vil Elas são simbolizadas por pontos de interrogação e, em uma del quando você tiver que pegar uma chave, pegue a C. Do contrá aparecem vários machados te perseguindo. É uma fase bem difí Boa sorte!

Nem sempre as interro ções são charadas. Às ve elas estão junto de pare e, com a visão de raio você percebe que existe tra atrás do muro. Estour parede e suba na interro ção para ir a outro lugar labirinto

Antes de encarar o minotauro, decifre esta charada. A resposta é H.B., Human Brain (cérebro humano). Depois, encha o grandalhão de bordoadas e cuidado para não ser encurralado no canto

A seqüência com o Chara é longa e difícil. No fin destrua os reis: bata e fiq esperto quando eles tent cair sobre a sua cabeça. isto acontecer, aquele ab ço...

THE GAUNTLET

Na fase final, Batman volta a encarar o Espantalho, a Mulher-Gato outros chefes. A luta final é com o incansável Coringa.

Clayface é um inimigo bem forte. Jogue estrelas e bombas e, quando ele vier para cima, pule

O Coringa voa com u foguetinho. Acerte-o qua do vier para cima. Depois e fica a pé e aí é baba

WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE

WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE
Acclaim
Ação — 1 jogador

Os inimigos são resistentes e Wolverine demora muito tempo para recarregar a energia

COMANDOS

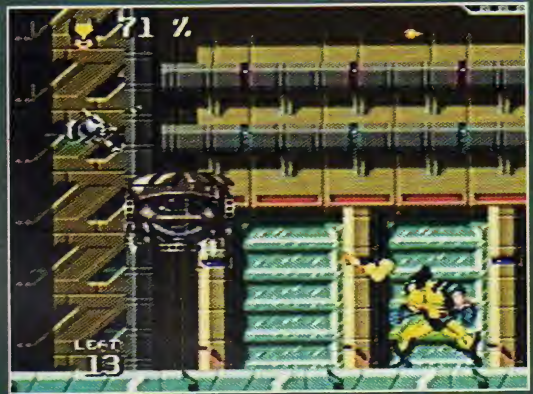
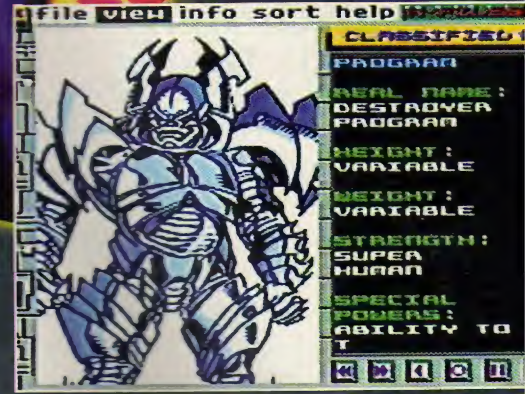
A	Soco
B	Pulo
X	Soco com garra
L	Soco pra trás
R	Fortalece golpe com garra
Y	Chute

PASSWORDS:

- Homem de gelo - Tempestade - Psylocke - Tempestade
- Psylocke - Cyclops - Tempestade - Homem de Gelo
- Xavier - Colossus - Psylocke - Psylocke
- Bispo - Bispo - Colossus - Tempestade
- Homem de gelo - Cyclops - Psylocke - Colossus
- Colossus - Xavier - Psylocke - Homem de Gelo
- Xavier - Tempestade - Homem de Gelo - Psylocke
- Noturno - Colossus - Tempestade - Psylocke
- Colossus - Noturno - Cyclops - Tempestade
- Tempestade - Colossus - Bispo - Xavier
- Noturno - Xavier - Cyclops - Colossus

A Acclaim já havia lançado este game para o Mega e não poderia deixar o SNES de fora. O 16 bits da Nintendo ganhou uma versão bem pauleira, com fases cheias de telas grandes e cansativas. Como os inimigos são difíceis de matar, perde-se um supertempo. Mas isso não compromete a diversão dos fãs deste super-herói que vive serrando os dentes. O cara é pra lá de invocado. Quer conferir?

TELAS DE MONTÃO

O game segue um pique bem linear. Você quase não percebe as mudanças de fase — a não ser pelas passwords que aparecem depois que os chefes são derrotados e as animações que indicam o próximo desafio de Wolverine. Você tem um número determinado de inimigos pra derrotar e só pode sair da fase depois que todos virarem pó.

O número no canto inferior esquerdo da tela indica a quantidade de carinhas pra derrotar

Saca só a telinha de seleção. O Fact Files são a informações de Wolverine e seus inimigos

Pra quem ainda não sabe, Wolverine tem o esquelet feito de adamantium, uma mistura de diamante e aç que deixa o cara poderoso. Veja só

QUEM SOU EU?

Esta é uma pergunta que não sai da cabeça d pobre Wolverine. Quem acompanha os desenho e gibis já conhece a crise de identidade vivida pel herói. Ele não sabe nada sobre seu passado e viv indo atrás de pistas sobre sua origem. Certo dia recebe uma mensagem do computador dizend que no Canadá ele encontrará alguma resposta. aí que começa esta aventura.

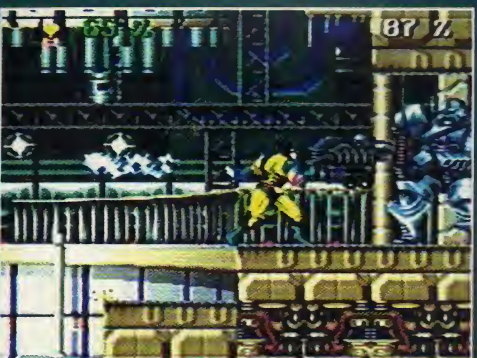
ENERGIA

Acumule energia na manha. A carinha recupe 100%, a bolinha preta com X repõe parte d energia e a bolinha totalmente preta d invencibilidade. Mas, se não encontrar nenhu destes itens pelo caminho, desencane: o pod mutante de Wolverine também cura. Observe qu seu marcador, aos poucos, aumenta sozinho.

Vamos ao que interessa? Curta uns lances das tela

Wolverine começa no laboratório e deve destruí-lo. Escale paredes e fuce tudo.

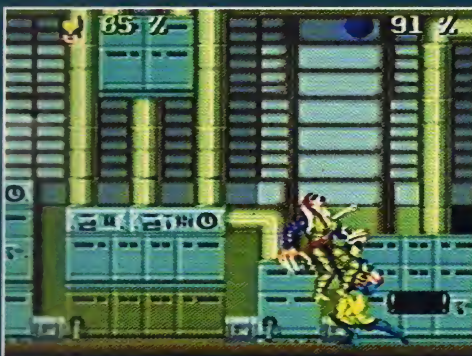
Perigo: gases letais. Desvie!

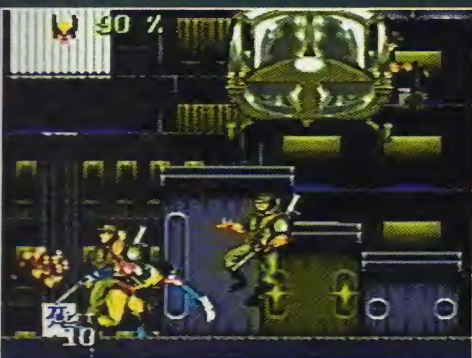
Esta é a bomba que Wolverine deve ativar, depois de destruir os inimigos indicados no marcador

Último inimigo: um robô protegido por mecanismos foqueteiros. Abaixe e ataque sem trégua

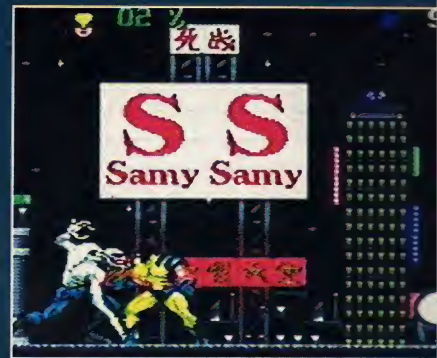
Depois de destruir o laboratório, Wolverine vai para o Japão num campo de treinamento para ninjas. Com direito a bambuzais e tudo o mais

Há uma passagem entre as armações de bambu. Observe sempre quantos caras você tem que detonar

Chefe três-em-um. Sua energia deve estar em 100%. Evite atacar sem se proteger. Use as garras e não dê oportunidade para o ataque

Nos subterrâneos da floresta ninja, funciona uma fábrica de robôs de metal líquido. Siga mostrando suas garras e acabando com os ninjas. Alguns soltam magias. O vilão desta etapa é Lady Deathstrike, versão feminina do cyborg e treinanda em artes marciais.

De feminina ela não tem nada e pula pra caramba. Fique na cola dela e mande ver nas garras.

Sempre atrás de seu passado, Wolverine está agora em Tóquio enfrentando guardas fortemente armados. Vá subindo em todas as estruturas e fuce atrás dos luminosos, pois ali pode haver itens escondidos.

Que luta desleal! Além dos guardas, um helicóptero persegue o herói. Proteja-se nas paredes e ataque os guardas quando estiverem perto

Para vencer o chefe cabeça de touro, escoste-o no canto impedindo-o de agir

O chefe é este mestre ioga. Ele vira um estr ser esquelético que dá pulos de bailarino

O vilão Shinobi Shaw é a chave para des dar o segredo do passado de Wolverine. há gente demais trabalhando pro cara e n amigo segue sua busca. Infelizmewnte, C faz com que Logan (o nome verdadeir Wolverine) beba uma poção alucinógena. só no que dá.

Wolverine é transportado para um estranho do onde sputiniks atiram lanças de cristal

O subchefe é um dragão. Mas o adamantium garras de Wolverine também é páreo duro. In nos golpes e mande-o passear

MICHAEL JORDAN- CHAOS IN THE WINDY CITY
Electronic Arts

Aventura - 1 jogador
12 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game é muito bem acabado, só que chega uma hora em que a ação torna-se repetitiva demais.

COMANDOS

A	Abre portas
B	Pula
Y	Joga a bola
X,Y	Enterra
L ou R	Seleciona bolas
Select	Seleciona chaves

★Algumas cestas não dão nada. Você enterra, quebra o vidro e nada de itens. Siga em frente

Apesar de ter trocado a milionária NBA pela problemática liga de beisebol, Michael Jordan continua bom de bola. Pelo menos é o que se percebe neste lançamento da Electronic Arts, Chaos in the Windy City. No cart, Mike detona tudo e todos, tendo como arma apenas as inseparáveis bolas de basquete, aqui com poderes especiais. Jordan não economiza nas suas famosas enterradas – afinal faz parte do seu show... Os gráficos ficaram bem legais e os efeitos sonoros são dez! Só a jogabilidade, com respostas imprecisas, atrapalha nas fases mais difíceis. Mesmo assim, experimente!

Quan[do] um prisioneiro [é] libertado, aproveite para ba[ter] um papinho. Mas não espere muito [as] respostas, pois às vezes elas são óbvias

A apresentação da história é o máximo! É uma HQ digitalizada que você "folheia" com o Direcional

O TIME SUMIU!

Michael chega para um jogo de caridade e descobre que os outros jogadores foram seqüestrados pelo maligno Dr. Max Cranium. O vilão escondeu os atletas em diversas partes de Chicago e Mike deve sair atrás dos seus companheiros. Cada companheiro libertado dá dicas e conselhos sobre o que está por vir. No caminho Jordan enfrentará aranhas mecânicas, zumbis com cabeças de bola de basquete e outros inimigos estranhos.

ITENS DE MONTÃO

Este game tem item a dar com pau. São 7 tipos de bolas com vários efeitos diferentes. Elas congelam, atravessam paredes e explodem inimigos, entre outra coisas. As cestas também são bem variadas. Geralmente dão itens, mas algumas explodem os inimigos da tela. A que vem com o nº 23, congela os vilões por 15 segundos. Sua energia é reposta com caixinhas de cereais e garrafinhas de bebidas energéticas. Também tem o coração com a sigla MJ, que completa toda a sua energia e o coração dourado, que acrescenta uma bolinha à sua barra de energia. Outro item legal é o par de tênis que fornece invencibilidade temporária. Não se esqueça de coletar as moedas de prata (1 ponto) e ouro (5 pontos). A cada 100 pontos, você descola uma vida. Basicamente o objetivo do game é achar as chaves que abrem as portas. Elas sempre são da mesma cor das fechaduras.

Em alguns momentos, ao abrir uma porta, você vai para uma[s] fases de bônus. Nesta você deve enterrar rapidamente, p[o]r[que o] tempo é limitado. Dá para ganhar uma pá de itens!

CELLS

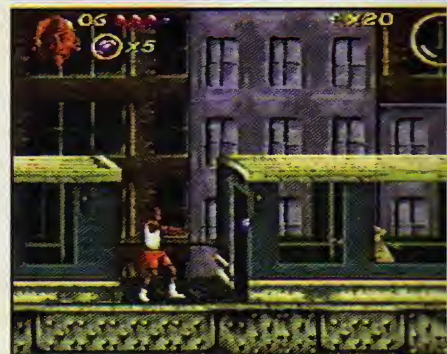
Estoure esta parede para pegar a chave dourada

Dê uma bela enterrada nesta cesta que todos os inimigos da tela explodem

A bola que congela quebra o maior galho. Dep suba sobre o gelo e use-o como plataforma

Acerte este figura para pegar a utilíssima bola que atravessa paredes

Chefe bola de basquete. Fique na plataforma acertando o esquisito. Quando ele vier para cima, pule para o outro lado

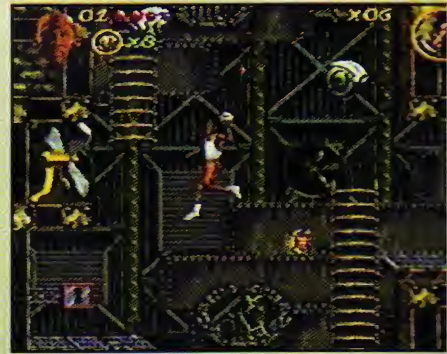
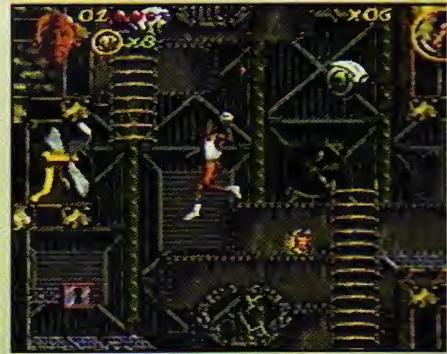
EL TRAIN

Esta é uma fase de passagem. Pegue itens boladas nos fotógrafos e repórteres. Dá p acumular vidas repetindo a fase várias veze

LABORATORY

Fique bem no meio destas plataformas, senão Michael se arrebenta lá em baixo

Manja aquele parece mas não é? Você pensa que é uma bola mas é um robozinho. Fique ligado!

O apito, além de irritante, tira um bom pedaço da sua energia. DETONE-O!

Este chefe parece um Frankenstein futurista. Pule e detone boladas na cabeça do monstrengo

FACTORY

Desligue o ventilador com a chave vermelha. C contrário, não dá para subir

DEPOIS DE FACTORY, VOCÊ AINDA TEM UMA FASE PELA FRENTE. BOA SORTE!

STAR WARS CHESS
Toolworks

Xadrez — 1 ou 2 jogadores

Como as peças são muito grandes, a visão delas no tabuleiro fica comprometida. É difícil visualizar o melhor lugar de ataque

COMANDOS

Direcional	Move peças
C	Coloca peças
B	Visão do tabuleiro comum

★ Para jogar contra um colega escolha elementos humanos no canto esquerdo do item playing for, na tela Options

★ Não deixe o computador pensar. Aperte Start bem rápido para que ele mova a peça sem raciocinar direito

STAR WARS CHESS

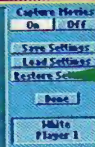
Inimigos que se prezam sempre encontram um meio de partir pra ignorância. É isso o que acontece neste game da Toolworks entre as forças do Império e os Rebeldes, eternos aqui-rivais da saga Star Wars. Pra encarar Star Wars Chess é preciso manjar regras de xadrez, um jogo considerado "cabeça" pela moçada. Mas, mesmo que você não curta este gênero, pode brincar: as animações que rolam quando uma peça "come" a outra garantem boas risadas.

TABULEIRO GALÁCTICO

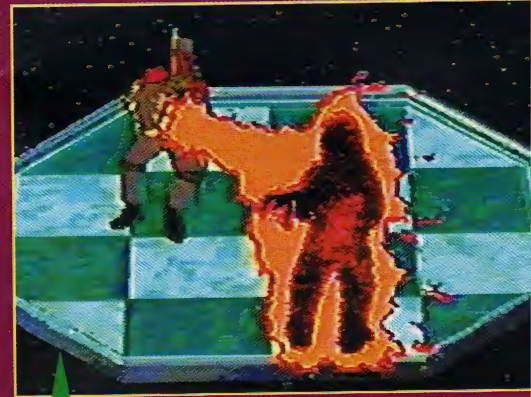
Star Wars Chess segue as regras do xadrez tradicional. As peças aparecem num tabuleiro e, quando uma está para ser eliminada, a cena muda para outra visão fora do tabuleiro. Aí aparecem só as peças em questão, como numa luta.

QUEM é QUEM

Veja quem joga em qual posição em Star Wars Chess. Só pra sacanear, Darth Vader joga de... rainha.

REIS	Luke Skywalker e Imperador
RAINHAS	Princesa Lea e Darth Vader
BISPOS	C3PO e Boba Fett
CAVALOS	Chewbacca e Tusken Raidus
TORRES	Yoda e ATST
PEÕES	R2D2 e Stormtroopers

Em Options você pode escolher cor (board), posição das peças (top ou facing), animações ou não (capture movies) e se a disputa será contra um amigo ou o computador

Aperte B para ver peças capturadas (captured pieces), voltar atrás uma jogada (undo), ver o replay, desistir (resign), entrar no jogo (battle) ou salvar (load)

ANIMAÇÕES

O lança-chamas faz de Chewbacca uma torrada peluda

Vader espeta sua poderosa espada em R2D2

Lea é quase sufocada por Darth Vader, mas o vence com dois tiros

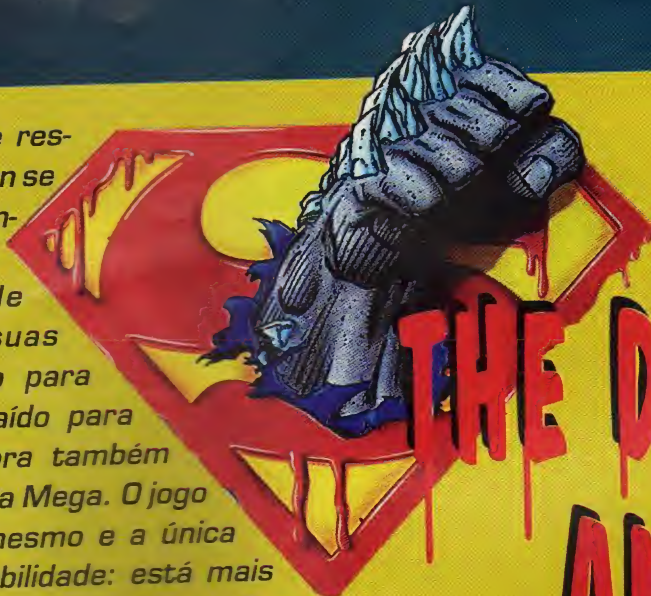
JOVEM PAN SAT
TODO MUNDO OU
EU A JOVEM PAN
9.08
RP5

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
Sunsoft

Ação - 1 jogador
16 Mega

Uma falha: a repetição de inimigos. Eles deveriam ser mais variados.

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

A idéia de matar e ressuscitar o Superman se revelou absolutamente brilhante e rendeu recordes de vendagem das suas HQs. Esta versão para games já havia saído para Super NES e agora também está disponível para Mega. O jogo é exatamente o mesmo e a única diferença é a jogabilidade: está mais precisa no Mega. A história, baseada no mesmo enredo dos quadrinhos, é meio mirabolante mas consegue prender a atenção até o final. Emoções fortes à vista!

Atrás do Impostor

O terrível Doomsday está destruindo a cidade de Metropolis e, como de costume, Superman vai defender a ordem. Só que desta vez, embora derrote o vilão, nosso herói acaba morrendo também. Depois da tragédia, surgem quatro seres, cada um afirmando ser o verdadeiro Superman. Os candidatos: The Cyborg, The Man of Steel, The Eradicator e Superboy. Acontece que a morte de Doomsday não acabou com a desgraça nas ruas de Metropolis. As suspeitas caem logicamente sobre os quatro novos "Superman". Ou seja, há um traidor entre eles. Sua missão: descobrir e derrotar o pilantra. Vá em frente!

THIS LOOKS LIKE A JOB FOR...

Doomsday apavorando em Metropolis? Este é um trabalho para o Superman!

Fases Variadas

Superman morre no fim da segunda fase e retorna triunfalmente na décima e última. Nas demais, você controla os outros quatro personagens. Cada um atua em 2 fases e Cyborg apenas na terceira. Os itens são identificados pelo símbolo do Superman. O vermelho dá um ataque especial, o azul claro repõe um quarto da energia e o azul escuro repõe metade. As vidas extras (1-Up) também estão presentes. A melhor forma de descolar itens é fuçar nos muros e prédios dos cenários.

As bolinhas vermelhas localizadas abaixo da barra de energia são os ataques especiais

Cada personagem tem um ataque especial diferente. Este é o d[o] Eradicator. Bem legal!

COMANDOS

A	Tiro
B	Soco/pega e arremessa objetos
C	Pulo (Pressionando 2 vezes o personagem voa, pressionando novamente, ele volta para o solo)
Y	Ataque especial (No joystick de 3 botões, aperte A + B para dar o ataque especial)

FASE 1

Não deixe que os inimigos o cerquem, pode ser perigoso. Jogue-os nas paredes para descolar itens

FASE 2

Doomsday é um inimigo de respeito. A melhor tática é jogá-lo na parede. Se você der porradas, acaba levando também. Depois do combate, ambos caem mortos. Será?

O mundo está terrivelmente abalado e o noticiário informa que surgiram quatro "Superman". A confusão está apenas começando

FASE 3

Elite é um inimigo aéreo pegajoso. O cara não desgruda. Detone-o rápido, senão causa o maior estrago

O chefe Sentinel é bem embaçado. Use os ataques especiais e quando as bolinhas saírem é a hora da porrada

FASE 4

Os inimigos são meio atrapalhados e às vezes se atacam. Melhor para você

A primeira aparição de Man of Steel é como chefe. É difícil atacá-lo por causa do martelo. O lance é agarrar e jogar na parede

FASE 5

Na Coast City destruída pinta o chefe Cyborg. Uma dica legal é voar para o lado das minas que o grandalhão acaba pisando nelas. Depois é só enchê-lo de bordoadas

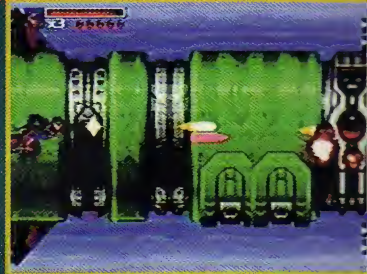
FASE 6

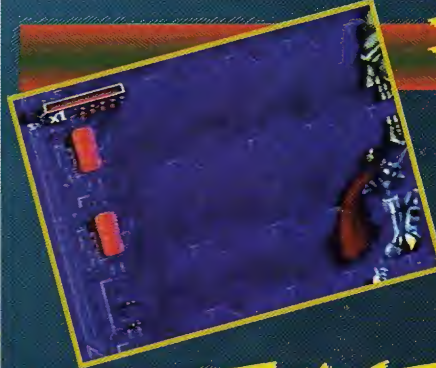
Aqui aparece pela primeira vez Superboy. O garoto é bem rápido ágil. Deve ser a juventude...

FASE 7

Esta fase é bem rápida. Destrua as células transportadoras para os inimigos pararem de aparecer

FASE 8

O míssil deve ser destruído senão Metropolis vai pelos ares. Chumbo nele!

FASE 9

Primeiro destrua as armas des chefe. Depois estoure a car Moleza!

FASE 10

O misterioso quinto Superman que apareceu antes da sétima fase, se funde com Eradicator. Surge o primeiro e único Superman. Agora o lance é detonar o safado do Cyborg. O mundo agradece!

RISE OF T

RISE OF THE ROBOTS
Acclaim

Luta – 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

Puxão de orelha dos bons pra Acclaim! Caprichou demais nos gráficos e esqueceu do principal: faltaram porradas e parafusos rolando

COMANDOS

NO CONTROLE DE 3 BOTÕES	
A	Chute/Soco fraco
B	Chute/Soco médio
C	Chute/Soco forte (Para trocar soco por chute, ou vice-e-versa, aperte Start)

NO CONTROLE DE 6 BOTÕES	
A	Soco fraco
B	Soco médio
C	Soco forte
X	Chute fraco
Y	Chute médio
Z	Chute forte

★ **Tá querendo enfrentar o Supervisor? Vença todas as lutas e faça o estrago. Mas cuidado: O cara é completo e representa o que há de melhor em metalurgia, inteligência artificial e engenharia robótica**

Jogo de luta cibernético? Isso é Rise of the Robots, um "game-fight" entre robôs da Acclaim que tinha tudo pra dar certo, mas destranbelhou. Que pena! Os gráficos são lindos, os robôs bem ajeitados, mas a pobreza de golpes estragou tudo. Como o visual é diferente, vale pela curiosidade. Há também versões iguaizinhas rolando para PC e SNES. A Ação Games encarou a versão de Mega. O jogo é no conhecido esquema de rounds com escolha de tempo. Jogando contra o computador você comanda somente o Cyborg. Já no modo versus, opte entre os cinco robôs e mande porradas. Very Easy, pessoal!

EGOS PARA OS ROBÔS

A Electrocorps é a empresa que cria robôs com alta inteligência em Metropolis 4. Os próprios robôs trabalham nas operações do dia-a-dia da fábrica e sempre vigiados pelo Supervisor Droid. Durante vários meses tudo correu bem até que um poderoso Vírus do Ego atingiu o Supervisor. Ele reprogramou a segurança e introduziu o vírus em todos os robôs criando legiões poderosas para enfrentar seu maior inimigo: o homem. Terrível, hein? Mas nem tudo estava perdido. A Electrocops dispõe do Cyborg, um projeto secreto – metade homem, metade máquina – que deve infiltrar-se entre os robôs e pôr ordem na casa. Um detalhe: ele é incorruptível ao vírus.

MUITA OPÇÃO E POUCA AÇÃO

Abrindo o Options você escolhe entre Mission Brief c disputa contra todos os robôs até a luta final com Supervisor. Training é uma luta de um rounc só para treinar os golpes. Escolha ainc os famosos três níveis de dificuldad easy, medium e hard. A novidade é opção Cinematics para quem quer ou não – as animações de aprese tação dos robôs. Cara de pau me mo é a escolha ou não de Sup Moves (golpes especiais) que c super não têm nada. Rounds tempo também podem ser selec onados. Ufa! Haja opção...

GOLPES-DROIDS

CYBORG

O modelo, chamado ECO 35-2, foi desenvolv do em segredo. É uma combinação de home e máquina que abriga um cérebro human Totalmente imune ao vírus, só ele pode acab com a festa dos robôs.

Qualquer semelhança com Robocop é coin dência. Pobre Cyborg vencido...

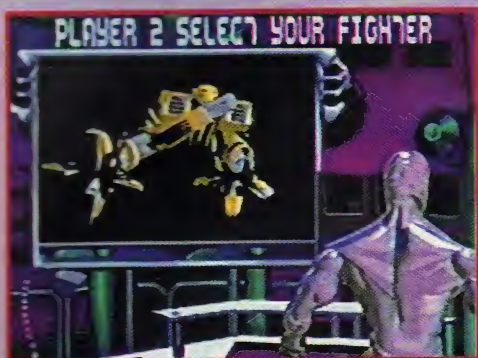
O HERÓI POSS DOIS GOLPES ESPECIAIS:

Turbo Head Butt – ↓ ↑ + botão

Shoulde Barge – → + bot

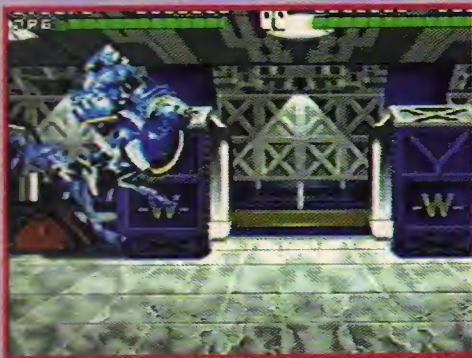
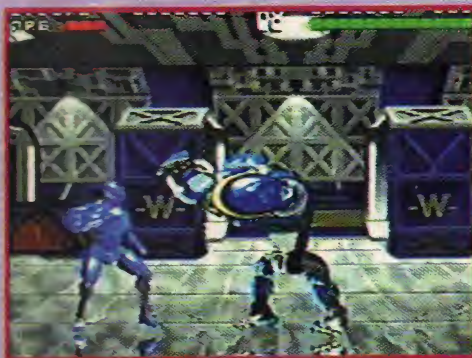
HE ROBOTS

LOADER

Durável e versátil, apesar de pesadão, este modelo foi um sucesso comercial na Electrocorp. Mas a "lataria" é pouco inteligente.

Aqui você vê o Cyborg fazendo a seleção do lutador

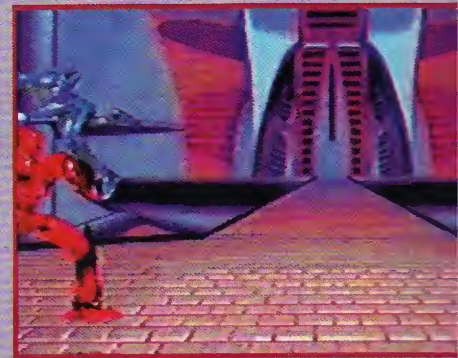
Fork Slash é o golpe arrasador, se é que se pode dizer isso – → → + botão

BUILDER

O grandalhão tem forma humanóide e um chip bem primário. É capaz de excutar tarefas que exigem muita força.

Espie só o Bomber Jump – ↓ → ↑

Tente tirar parafusos do Cyborg com o Pile Driver – ↓ → ↑

THE SENTRY

Este gigante tem somente três metros e me de altura e representa uma geração ma avançada de robôs militares

Sua cor vernelho-sangue é para um melhor re nhecimento no campo de batalha de testes

Ele só possui um golpezinho. É o Flying Jet Ki – ↓ ↓ + botão

CRUSHER

Este modelo não foi feito para comercialização. Sua função era imobolizar e destruir droids em mau funcionamento. Ele usa as mandíbulas e garras para sua tarefa.

O cara tem pinças poderosas e seu melhor golpe é Pincer-Mincer – ↓ → + botão

MILITARY

Chamado de "Exterminador", este droid foi desenvolvido para ser usado pelo governo na ár militar. Sua missão era interceptar o Supervisor Droid, mas foi também contaminado pelo víru

Eis o Military Droid entrando em cenaCatapult Spin – ↓ ↑ + botão

A mão transforma-se em garras. É o Cyber Sl – ← → + botão

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
Ilustração de Capa: Sérgio Carreras

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **76**, fevereiro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

ANER

Não deixe escapar a próxima Ação Games. Daqui a 2 semanas

CONFIRMADO:

VAI SAIR MORTAL KOMBAT 3

Com novos personagens e fatais arrasadores

MAIS CES LAS VEGAS 95:

- Previews para Mega, SNES, Sega CD, 32X...
- Um montão de jogos e acessórios para o 3DO
- Playstation e CD-I na guerra da multimídia

SAMURAI SHODOWN 2

Do Neo Geo. Animalesco! Um game de luta como não se via há tempos!

E na Multi Interativa nº 4:

- Um mergulho no mundo das BBS
- Estratégia completa para Return to Zork
- CDs interativos e games mostrados na CES

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara,160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (048) 232-0519

© STÚDIO 301
EDUARDO GIRÃO
Trax
™

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM

A Dynacom é fera.